
AMIGA
COMMODORE
REVUE
N°1
SPECIAL
AMI EXPO
LES DERNIERS JEUX
ASTUCES POUR C 64
ET AMIGA
CONCOURS
INFOGRAMES
DERNIERE MINUTE :
LE NOUVEL AMIGA
LA REVUE DES
RE 64/128, AMIGA, PC
M 2483 - 1 - 28,00 F
3792483028004 00010



		PC 10 - III	PC 20 - III	PC 60-40	PC 60-80
MICROPROCESSEUR		8088 2	8088 2	80386	80386
VITESSE D'HORLOGE		4,77 / 7,16 / 9,54 Mhz	4,77 / 7,16 / 9,54 Mhz	8 / 16 Mhz	8 / 16 Mhz
COPROCESSEUR (option)		8087	8087	80387	80387
MÉMOIRE RAM		640 Ko	640 Ko	2,5 Mo	2,5 Mo
LECTEUR DE DISQUETTES		2 de 5"1/4 2 x (360 Ko)	5"1/4 (360 Ko)	5"1/4 (1,2 Mo)	5"1/4 (1,2 Mo) 3' 1/2 (1,4 Mo)
DISQUE DUR		(option)	20 Mo (3"1/2)	40 Mo	80 Mo
INTERFACES	SERIE	1	1	2	2
	PARALLELE	1	1	2	2
	SOURIS	1	1	—	—
	VIDEO	MDA, CGA, HERCULES, 132 colonnes		MDA, CGA HERCULES, EGA*	MDA, CGA HERCULES, EGA*
CLAVIER		102 touches	102 touches	102 touches	102 touches
SYSTEME D'EXPLOITATION		DOS 3 2	DOS 3 2	DOS 3 2	DOS 3 2
SLOTS DISPONIBLES		3	3	1 slot XT, 2 slots AT 1 slot 32 bits	1 slot XT, 2 slots AT 1 slot 32 bits
		interfaces et contrôleur sur carte mère			livré avec MS WINDOWS 386 et souris
PRIX (HT) écran monochrome		7.290 F	10.690 F	47.990 F	61.290 F

Avec et pour vous !



Depuis un an, impossible de trouver une revue française dédiée aux ordinateurs Commodore. Pour s'informer, il faut glaner deci-delà quelques lignes sur un nouveau logiciel Amiga ou un périphérique pour C 64. En revanche, la presse étrangère est nombreuse et variée. Pourquoi ce manque ? Difficile d'analyser les envies et les passions. Plus brièvement, afin de ne pas soulever un débat inopportun, il fallait un support de presse pour les utilisateurs de Commodore. A présent vous l'avez, c'est cela le principal.

Ce premier numéro est loin d'être parfait et nous serions prétentieux de l'affirmer. Pourtant nous y avons mis toute notre ardeur, mais il manque le principal : le contact entre le lecteur et la rédaction. Car si c'est pour vous que nous existons, c'est aussi avec vous. Nous avons fait des choix arbitraires pour vous donner une palette de rubriques aussi large que possible. Maintenant c'est à vous de nous indiquer vos besoins, vos préférences et vos idées. Nous essaierons alors de vous offrir réellement une "Revue d'utilisateurs". Nous n'avons pas d'autre ambition.

Au fil des pages, vous constaterez que le bon vieux C 64 n'a pas encore dit son dernier mot et que l'Amiga n'en n'est qu'à ses balbutiements. Ce numéro 1 contentera, nous l'espérons, tous les passionnés de Commodore et pourquoi pas les futurs.

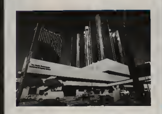
Maintenant qu'il y a Commodore Revue, comptez sur nous et avec nous.

La Rédaction.



RUN
INFORMATIQUE
l'authentique spécialiste de COMMODORE
82, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT
ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi
7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
(angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26.
Métro et Bus PONT DE NEUILLY
COMMODORE
DES PC "MADE IN EUROPE"
1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE INCLUSE*
*sauf PC1
PC 1*
512 Ko RAM
UC 8088 (4 77 MHZ) 1 disq. 360 Ko
Modes graphiques MDA, HERCULES, CGA.
Moniteur monochrome 4 990 F
Moniteur couleur 6 490 F
PC 10 III
Compatible PC XT 640 Ko RAM
UC 8088 (4 77/7,16/9 54 MHZ)
2 disq 360 Ko
Modes graphiques MDA, CGA, HERCULES
Clavier AZERTY 102 touches
Moniteur monochrome 7 250 F HT
Moniteur couleur 8 790 F HT
PC 20 III
Compatible PC XT 640 Ko RAM
UC 8088 (4 77/7 16/9,54 MHZ)
1 disq 360 Ko D dur 20 Mo
Modes graphique MDA, CGA, HERCULES
Clavier AZERTY 102 touches.
Moniteur monochrome 10 395 F HT
Moniteur couleur 12 190 F HT
PC 40/20
Compatible PC AT 1 Mo RAM
UC 80286 (6/10 MHZ)
1 disq 1 2 Mo D dur 20 Mo
Carte graphique AGA avec modes MDA, HERCULES CGA
Clavier AZERTY 87 touches
Moniteur mono 18 990 F HT
Moniteur couleur 21 990 F HT
PC 40/40
Compatible PC AT 1 Mo RAM
UC 80286 (6/10 MHZ)
1 disq 1,2 Mo D dur 40 Mo
Carte graph ATI WONDER EGA modes MDA, HERCULES CGA, EGA
Clavier AZERTY 102 touches.
Moniteur monochrome 99 990 F HT
Moniteur couleur 26 990 F HT
LA GAMME AMIGA
AMIGA 2000
UC : 11 590 F
UC + Monit. Co
15 300 F
AMIGA 2000 XT ou AMIGA 2000/ + OFFRE BUREAUTIQUE = 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE GRATUITE
AMIGA 2000 XT
Carte XT. Disque dur 20 Mega.
Lecteur 3.5, lecteur 5 1/4 (XT).
Moniteur couleur 1084 : 26 790 F
AMIGA 500
UC 4690 F
UC + Monit. 108
7490 F
Garantie
2 ans
EXTENSIONS pour :
A 500 . A 1000 . A 2000
Nous consulter !!
BUREAUTIQUE ET AMIGA OFFRE SPÉCIALE
PROWRITE + SUPERBASE + MAXIPLAN
A2000 XT + OFFRE 29 780 F
A2000/20 + OFFRE 24 486 F
Cette offre spéciale matériel + logiciels, comprend 1 an de maintenance sur site
les imprimantes compatibles PC
DMP 3160 2 290 F
DMP 4000 2 990 F HT
LQ 3500 2 990 F HT
CITIZEN 120 D
CENTRONIC LASER PAGE
nous consulter !!
MPS 1200 2 290 F
MPS 1500 C (couleur) 3 290 F
Rejoignez le CLUB AMIGA/RUN
● jeux amiga
GARRISON 290 F
KING OF CHICAGO 370 F
BARBARIAN 365 F
KAMPFGRUPPE 365 F
FAERY TALES 410 F
ALIEN FIRES 240 F
MARBLE MADNESS 290 F
GUILDE OF THIEVES 230 F
THE PAWN 270 F
BRIDGE 5.0 365 F
MOEBIUS 290 F
ROCKY 100 F
SHADOWGATE 390 F
STAR GLIDER 250 F
SWOOPER 180 F
HUNT OF RED OCTOBER 890 F
SKY FIGHTER 180 F
● jeux amiga
XENON 210 F
TETRIS 230 F
INTO THE EAGLES NEST 230 F
MERCENARY 290 F
TIME BANDIT 220 F
FINAL TRIP 128 F
FIRE POWER 290 F
CHESSMASTER 2000 380 F
LEADER BOARD 220 F
IMPACT 190 F
GRIDSTART 131 F
INDOOR SPORT 200 F
INSANITY FIGHT 365 F
JIGSAWMANIA 100 F
KARATE KID II 240 F
KWASIMODO 100 F
CRUNCHER FACTORY 120 F
● traitement de texte base de données PAO
PROWRITE 1 100 F
PAGE SETTER (FAS/FR) 1 890 F
TEXTCRAFT + N C
VIZAWRITE 1 490 F
PUBLISHER 1200 (PAO) 1 590 F
SUPERBASE 890 F
SUPERBASE PRO 2 890 F
SUPERBASE PRO UPGRADE N C
PACK BUREAUTIQUE en français PROWRITE + SUPERBASE + MAXIPLAN dans une élégante sacoche 2 990 F
● langage
LISP METACOMCO 1 710 F
LATTICE C 4 0 2 040 F
AC BASIC 1 730 F
● gestion
MAXIPLAN + (intégré) 1 675 F
VIP (intégré) 1 960 F
● musique amiga
AEGIS SONIX 790 F
AEGIS AUDIO MASTER 510 F
MUSIC STUDIO 1-2 390 F
PRO MIDI STUDIO 2 890 F
INTERFACE MIDI (A1000) 385 F
INTERFACE MIDI (A500/2000) 395 F
SOUND SAMPLER 1 230 F
DE LUXE MUSIC CONSTRUCTION SET 700 F
● accessoire amiga
FACC 2 DISK ACCELERATOR 310 F
EMULATEUR MINITEL
FLAMITEL avec câble Minitel 1 530 F
SDI 390 F
TERRORPODS 245 F
SILENT SERVICE 290 F
BACKLASH 200 F
FLIGHT SIMULATOR II 365 F
SCENERY DISK – 7 FS2 250 F
PHANTASIE III 290 F
RACTER 355 F
SINBAD 370 F
BARD'S TALE 365 F
SPACE RANGER 110 F
MEAN 18 (GOLF) 495 F
AIR RALLYE 365 F
ALIEN STRIKE 180 F
BRAINSTORM 100 F
BREACH 365 F
CHALLENGER 130 F
CRAZY CARS 365 F
DARK CASTLE 280 F
NINJA MISSION 110 F
POWER PLAY (FR) 200 F
SPACE BATTLE 110 F
TEST DRIVE 310 F
WESTERN GAMES 230 F
WINTER GAMES 290 F
WORLD GAMES 370 F
PHANTASIE 290 F
PHANTASIE III 290 F
JET 495 F
STAR WAYS 800 F
STARS WARS 225 F
EMERALD MINE 170 F
SHADOW GATE 390 F
WINTER OLYMPIAD 88 200 F
TERRAMEX 200 F
PORT OF CALLS 415 F
GOLDEN PASS 230 F
DESTROYER 290 F
COMMODORE 64
● unités centrales
● drives
● moniteurs
● imprimantes
● logiciels
● jeux
NOUS CONSULTER
● jeux C 64
TOP TEN COLLECTION C 115 F
ROLLING THUNDER C 130 F D 180 F
THE TRAIN C 130 F D 180 F
ARKANOID II C 110 F D 199 F
VOYAGER D 170 F
CARP SHARKS D 199 F
BLOOD VALLEY D 174 F
BANGKOK KNIGHT D 174 F
MORPHEUS C 174 F D 306 F
PREDATOR C 120 F D 174 F
STRIKE FLEET D 175 F
IMPACT C 120 F D 199 F
FIREFLY C 81 F D 157 F
CHUCK YEAGER C 130 F
GRYSOR D 118 F
DEMON STALKER D 178 F
DARK-CASTLE D 315 F
les joysticks
THE PROFESSIONAL
6 microswitches
A. STANDARD 178 F
B AUTOFIRE 199 F
THE ELITE 120 F
4 microswitches
JOYSTICK + INTERFACE PC COMPATIBLE 450 F
● graphisme amiga
SCULPT 3D 990 F
ANIMATE 3D 1 890 F
FORMS IN FLIGHT 730 F
TV SHOW 890 F
THE CALLIGRAPHER 845 F
D PAINT II 790 F
DIGI VIEW (A 1000) 1 365 F
DIGI VIEW (A 500-A 2000) 2 265 F
DIGI PAINT 830 F
DE LUXE VIDEO Nous consulter
BUTCHER 425 F
VIDEO SCAPE 3D 1 565 F
PIX MATE 490 F
VIDEO TITLER 1 040 F
PAGE FLIPPER 490 F
GENLOCK Nous consulter
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4 550 F
SCANNER HAWK CP 14 15 350 F
● librairie amiga
BIEN DÉBUTER AVEC AMIGA 500 148 F
TRUCS ET ASTUCES 199 F
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE 199 F
ROM KERNEL MANUAL 300 F
ROM KERNEL REF LIBRAIRIES AND DEVICES 490 F
INTUITION REF MANUAL 200 F
AMIGA BOOK I (SYBEX) 290 F
AMIGA HANDBOOK II (SYBEX) 290 F
MISE EN ŒUVRE DU 68000 280 F
HARDWARE REF MANUAL 200 F
AMIGADOS FRANÇAIS 190 F
LE MUST DES TECHNICIENS
COMMODORE AMIGA A500/A2000
TECHNICAL REFERENCE 845 F
REVUE AMIGA WORLD (US) 40 F
REVUE AMIGA USER (GB) 30 F
Port en plus 25 F par livre
COLLECTIVITES
ÉTUDIANTS !! consultez-nous
de bonnes affaires vous seront proposées.
RUN c'est la boutique copain ! achetez votre ordinateur, vous bénéficierez d'une remise de 10 % de sa valeur en logiciels-jeux-accessoires...
CREDIT 3 formules :
1. PARTICULIER CETELEM
2. CRÉDIT ENTREPRISE
3. LEASING
BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep^t VPC 62 rue Gérard 75013 PARIS
logiciel
matériel
Frais de port (France métropolitaine) Logiciels 30 F Sup pour contre-remboursement 30 F Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE
Signature des parents pour les moins de 18 ans
Total
CREDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER
Nom
Prénom
Adresse
Je préfère régler par carte de credit bancaire n° de carte
Expire à fin ../
Date de commande
Signature obligatoire.
CB
DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE :
(marque)
COMM !

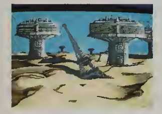
SOMMAIRE





C'est tout bon.

Infomédia, société perpignanaise, est surtout connu pour son "canard digital", le désormais célèbre "Floopy". Rappelons qu'il existe des versions Amiga et C 64/128 de ce magazine sur disquette. Chaque numéro contient un éditorial, des news, des essais de logiciels, des jeux ou des utilitaires, des petites annonces et même de la publicité. En un mot, c'est un vrai magazine.
Infomédia est également le distributeur exclusif des logiciels de "Swiss Computer Arts", un éditeur Suisse comme vous l'aviez compris. Au catalogue on trouve sept produits, dont deux sont actuellement disponibles chez Infomédia. "Turbo Drummer", ravira les batteurs de groupes "hard" ou "blues" (test complet dans notre prochain numéro) et "Giganoid", un "casse briques" très évolué, du même ordre qu'Arkanoïd.



Attendez, ce n'est pas terminé. En effet, Infomédia vient de se lancer dans le création de logiciels. La première réalisation s'appelle "Explora" Livrée sur trois disquette s, l'aventure se déroule à des époques et dans des lieux différents : de 3172 avant JC jusqu'en 2125, en France, en Egypte, en Inde, au Mexique. Ce jeu semble - d'après la démo - grandiose. Difficile d'en parler, il faut absolument le voir pour comprendre. De plus, il semble assez "duraille" à jouer, ce qui le pimente encore plus. Comme Infomédia n'est pas dirigé par des radins, un concours est organisé pour la promotion de ce jeu avec, entre autres prix, un voyage en Inde pour deux personnes. Comme vous l'avez certainement compris, il faut courir tout de suite chez son revendeur tant aimé, ou "sauter" sur le téléphone, pour en savoir plus.
Infomedia : B.P. 12. 66270 Soler. Tél : (16) 68 34 23 03.

Petit à petit...

Parmi les 500 000 actuels utilisateurs d'Amiga, on compte des gens comme Yves Mourousi, Jean-Michel Jarre, l'équipe Jean-Paul Gaultier, des vidéastes comme "Les Maîtres du Monde", des graphistes dessinant chez "Walt Disney Production", l'équipe de production des émissions "Max Headroom", le groupe "Echo end the Bunnymen", Jan Hammer le créateur de la musique de "Miami Vice", l'agence de publicité "Ted Bates Norvège"... Longtemps sous-estimé par les média et les professionnels, l'Amiga acquiert aujourd'hui ses lettres de noblesse et s'implante sur le marché du graphisme, de la musique et de la vidéo sous les regards méprisants des constructeurs concurrents.
Certes, l'Amiga ne détrônera peut-être pas l'IBM PC/PS dans le domaine de la bureautique, mais son avenir n'est certainement pas dans une lutte où s'affrontent de nombreux «cow-boys» ou "samouraïs", mais bien chez les créatifs.

Amiga, trucs et astuces (Micro application)

Voici un livre qui contient plein de "trucs et astuces" pour utiliser plus convenablement les librairies, le lecteur de disquettes, l'imprimante, etc. Il est accompagné par de nombreux exemples en "Amigabasic" et en "C".Ce livre est abordable par n'importe qui et permet de mieux comprendre certaines parties un peu sombres de l'Amiga.

Comme au café.

Konami annonce de nombreuses adaptations de ses jeux d'arcade pour Amiga. Vous pourrez bientôt jouer avec "Rush'n Attack", "Contra", "Jackal" et "Boot Camp" comme avec les vrais jeux de "cafés", dixit Konami.

Un jeu nucléaire.

US Gold propose pour 88 un calendrier de sortie des plus intéressants. On peut découvrir actuellement Gauntlet II (la version II du jeu d'arcade). Les prochains "Best-Sellers" seront "Rolling Thunder" (adaptation du jeu d'arcade), "Impossible Mission II" et "Chernobyl" (simulateur d'incident nucléaire, sic !)



Bogda (miga) noff.

Grande première chez Commodore : la réalisation d'une cassette vidéo sur les possibilités et les performances de l'Amiga. Les animateurs de cette visite détaillée sont les célèbres frères Bogdanoff, chantres modernes de la science-fiction et de l'électronique. Pendant près d'une demi-heure, Igor et Grichka vous feront découvrir le monde merveilleux de cet ordinateur unique. Tout y est passé en revue : le graphisme, le son, le bureautique, la vidéo, l'écriture, le jeu, etc. Vous pouvez "emprunter" cette cassette chez votre revendeur Amiga, moyennant une caution de 100 F. Les petits malins ont déjà compris :
on invite Mére - ou Grand Maman - à visionner la petite merveille. Elle craque à la vue des deux frères et en plus on lui jure sur la Tora, qu'Igor et Grichka apparaissent à chaque allumage de la machine. Peu de chance de ne pas repartir avec suffisamment de sous pour s'offrir au moins le 500. Une campagne de publicité dans les quotidiens et autres supports de presse, informe le public sur le disponibilité de cette cassette. L'idée est intéressante, mais recevra-t-elle l'écho suffisant pour se transformer en succès national. Za zite ze keztione ! A votre service.
CMS Informatique est spécialisé dans la réparation des micro-ordinateurs. Ses techniciens interviennent sur la quasi totalité des micros du marché et en particulier, sur Commodore. Pour cette marque - la notre, notre préférée - CMS est également le distributeur officiel de toutes les pièces détachées.
Entre nous, si vous avez un micro qui dort depuis longtemps dans un coin, faites-lui faire un "chek-up" dans ce centre technique avant de le rebrancher. De plus une carte "Privilèges" est offerte

gratuitement, jusqu'au 30 avril 1988, à toute personne qui en fera la demande. Elle permet d'obtenir des réductions sur les réparations et les périphériques, un diagnostic gratuit de l'état de votre micro, etc. N'hésitez pas à la demander dès maintenant car à partir du 1er mai, elle sera vendue 100 F. Profitez-en, il est toujours utile de la posséder.

CMS : 31, rue de Maubeuge
75009 Paris. Tél. (1) 48 74 38 30

Superbase passe professionnel.

Après avoir gagné plusieurs combats, le comité international vient d'admettre "Superbase" dans la catégorie professionnelle. Cette nouvelle version du logiciel distribuée par Micro Application, s'appelle, bien entendu,"Superbase Professionnel". Un langage de programmation est intégré, ainsi que la possibilité de gérer des données dites "sonores". Son prix reste toutefois dans la classe "amateur" puisqu'il avoisine seulement les 3 000 F.

Micro Application : 13 rue Ste-Cécile
75009 Paris. Tél (1) 47 70 32 44

Général se vend!

Le nouveau catalogue Général, petite bible de l'électronique, est disponible chez les - bons - marchands de journaux. Ce "pavé" de prés de deux cents pages, contient pratiquement l'ensemble des produits actuellement disponibles sur le marché. On y trouve en page 19 et 20 les gammes PC et Amiga de Commodore. Ensuite, plusieurs sections sont consacrées aux logiciels, imprimantes, livres, modems, tablettes graphiques, etc. On y trouve aussi des Caméscopes, des fours à micro-ondes, des magnétoscopes, des cassettes vidéo, etc... etc... C'est véritablement complet. De plus les provinciaux pourront commander par correspondance, un atout supplémentaire. Procurez-vous ce catalogue car il vaut bien ses 20 F.

Général : 10, Bd de Strasbourg
75010 Paris. Tél (1) 42 06 50 50.

A gaver un Amiga.

Pour ceux qui auraient des probmèmes de memoire avec leur Amiga 500 ou 1000, Imaco leur apportera, certainement, la solution tant attendue. En effet, grâce aux cartes d'extensions - "chaînables" - proposées par ce distributeur parisien, il est possible de "gonfler" la mémoire jusqu'à 8 Mo. Une carte offre 2 Mo et vaut environ 5500 F TTC. Vous pourrez aussi trouver des disques durs de 20 Mo, ceci toujours pour Amiga 500 et 1000.
Pour moins de 1000 F, on peut s'offrir "The Director" qui est un logiciel professionnel d'animation et de "slide show" (diaporama)'. ce logiciel utilise des images IFF, supporte le mode "Ham" et "overscan" possède un module de digitalisation de sons, etc. Difficile de vous le décrire en quelques mots. Le plus simple est de demander une démonstration à Imaco.
Autre logiciel spécialisé, disponible et en démonstration chez Imaco : le "Genlock Composite A 8702". Il permet de synchroniser et de mélanger une source vidéo (caméra, magnétoscope, vidéodisque) avec une source infographique (l'ordinateur) et d'obtenir un unique signal stable à la sortie. Avec ce logiciel, on peut réaliser des effets video, des incrustations de génériques, des vidéo-etc. Bref, allez le voir tourner chez Imaco, c'est encore mieux. Prix : 5800 F TTC.

Imaco : 3, rue Perrault, 75001 Paris
Tél : (1) 20 95 19

Virus version II.

Certains d'entre vous ont contracté le "Virus SCA" qui se manifeste en affichant un message lors du Reset et en détruisant la première piste des disquettes contaminées. On aurait pu croire que cette mauvaise plaisanterie d'inconscients se serait arrêtée là, mais il existe aujourd'hui un nouveau "virus". Celui-ci est plus subtil dans la mesure où il n'est pas facilement détectable et ne se manifeste qu'en empêchant le formatage d'une disquette. A suivre.

On s'voit au club!

Entre Abbesses et Pigalle, il y a une station particulière, c'est - rigolade générale, S.V.P. - Station Informatique. "Mais oui, mais c'est bien sûr !" le domaine public à partir de 45 F la disquette. Ils étaient pourtant déjà bien occupés avec ça et bien non, ils en rajoutent. Oyez bonnes gens! Station Informatique c'est aussi un club d'utilisateurs d'Amiga, ouvert du lundi au samedi de 14 à 19 h. A mon - humble - avis, situé dans un quartier comme celui-là, il va y avoir foule rapidement.

Station Informatique : 2, rue Piémontési
75018 Paris. Tél : (1) 42 55 14 26.



NAP - NAP!

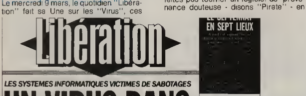
Nous profitons de notre sortie pour annoncer la venue d'un nouveau confrère "Neuilly-Auteuil-Passy, le Must des petites annonces.
Vous serez en effet surpris par la mise en page très aérée et agréablement parsemée d'illustrations originales. Le support lui-même vous étonnera par sa qualité, tant au niveau du papier très haut de gamme, que par l'impression : vous n'aurez plus les mains "douteuses" après l'avoir lu, l'eusse-tu-cru ! Appréciable, non?
Il est distribué gratuitement dans les boîtes aux lettres et chez les commerçants de Neuilly, Paris XVI et La Défense. Si vous habitez ces quartiers, vous êtes vraiment des petits veinards! Alors sautez à mains jointes sur votre téléphone si vous désirez y être présents, particuliers ou professionnels, il sort tous les Mardi. Toute l'équipe de Commodore Revue souhaite bonne chance et longue vie à N.A.P. et vous aussi soyez vite branché N.A.P!

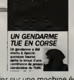
CERCOM : 11 bis, Rue de Léningrad
75008 Paris - Tél. : 45 22 94 67

▶

Amiga atteint par le Sida.

Le mercredi 9 mars, le quotidien "Libération" fait sa Une sur les "Virus", ces


Libération
LES SYSTEMES INFORMATIQUES VICTIMES DE SABOTAGES
UN VIRUS DANS L'ORDINATEUR
Les « maladies » discrètement inoculées par des informaticiens se multiplient, détruisant les


EN SEPT LIEUX
UN GENDARME TUE EN CORSE

petits programmes destructeurs. En lisant l'article de nos confrères D. Leglu et V. Tardieu, on apprend que Loriciels a déjà reçu une disquette contaminée. Heureusement l'éditeur emploie "Super Claudette" en la personne de notre ami Claude Akriche. Ce dernier réussit à isoler la "bébête" et ainsi tout rentra dans l'ordre. Bravo ! Mais, pour nous, le centre d'intérêt de cet article est la citation de l'Amiga comme l'un des ordinateurs les plus visés par les "virus". Nos confrères expliquent que les clubs d'utilisateurs américains d'Amiga sont infectés et que d'autres machines installées en Australie et en Angleterre, particulièrement celles d'Electronics Arts, seraient aussi touchées.
On appelle déjà cette "maladie" d'un doux nom : le Sida informatique. Soyons clairs, il faut être vigilant quand on sait que cette "vermine" peut effacer à jamais les données contenues dans un disque dur. Si les premiers "Virus" n'étaient que des jeux réalisés pour "embêter" les copains - nous pensons aux crabes qui mangent l'écran, aux bloqueurs de flèches de souris, etc., - les nouveaux sont réellement destructeurs et programmés pour uniquement nuire.
Restez donc très prudents avec les "Freeware", vérifiez-en le contenu et ne faites pas tourner un logiciel de provenance douteuse - disons "Pirate" - en particulier sur une machine équipée d'un disque dur. Cette "maladie" passera sans doute rapidement, soignée par les utilisateurs eux-mêmes.

A lire, ou à relire.

Clefs pour Commodore 64 (P.S.I.)
Tout est passé en revue dans ce livre. De la liste des mots clefs du Basic aux "mnémoniques" du langage machine. Une chose très intéressante, la liste complète (à quelques adresses près) de toutes les variables utilisées par le Basic et les routines principales du 64. Il vous est fourni de plus, quelques montages électroniques simples permettant de mieux adapter le 64 à son entourage éventuel. Des astuces en Basic seront fort utiles à bon nombre de gens. Pour les "pros" et les novices. C'est un livre à posséder.
Un tome 2 existe pour 128. Il possède les mêmes qualités que celui du 64.
Que dire de plus sinon qu'il faut aussi l'avoir dans sa bibliothèque.

Le livre du 64 (P.S.I.).

Ce livre est le rêve de tous les "bidouilleurs" car il offre des indications, brèves ou détaillées, sur tout ce qui concerne le "SID", le "VIC" le clavier, les entrées, sorties, etc. Il sera tout aussi utile au programmeur novice qu'au chevronné car les explications sont claires et concises. Accompagné par de nombreux programmes de qualité, il fera "la joie" de tous ▶

Déjà des bavures!

Pour 64/128, rappelons que Cameron distribue "Eye" de Endurance Games. Nous venons de recevoir "Blood Valley" de Gremlin Graphics. Nous avions également prévu de vous donner les résultats des tests de "Stealth Fighter" de Microprose et de "FireFly" de Ocean. Malheureusement, nous avons reçu ces logiciels sur cassettes. Nous n'avons pas eu la patience de charger dix fois le premier pour un test complet - il est "énorme" -et le second ne voulait absolument pas



fonctionner. En conséquence, les responsables de ces produits, ainsi que les cassettes incriminées, sont condamnés au Goulag 2 bis en vertu de la loi Mas 49 réformée 56.

Par manque de place - c'est toujours ce que l'on dit dans ces cas là, mais il est vrai que Ami Expo en prend, de la place - nous ne présentons pas "Shoot'em Up" de Sensible Software, ni "Xenon" de Melbourne House. La conclusion est identique pour les deux tests : à posséder absolument!

Pont 64/PC

Berkeley Softworks, la société californienne qui a développé GEOS, sortira deux nouveaux produits C 64/128 pour 1988 : un réseau GEONET, permettant à plusieurs C 64/128 de partager des données avec un IBM PC utilisé comme serveur. GéoBasic est un interpréteur utilisant toutes les ressources du système graphique de Geos. Il gère des procédures par l'intermédiaire d'icônes que l'on peut agencer graphiquement pour la mise au point des programmes.

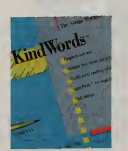
Multi-link, développeur canadien, spécialisé dans les applications éducatives, annonce un réseau économique pour C 64/128. Ce produit autorise jusqu'à 48 C 645128 connectés sur le même disque dur de 20 Mo. Prix d§une configuration comprenant le disque dur et 10 cartouches de connexion : 3000 $.

Microprose change d'air.

Microprose France vient d'emmanager dans de nouveaux locaux, sis : 6/8 rue de Milan. 75009 Paris. Tél : (1) 45.26.44.14. Nul n'est censé ignorer ce changement d'adresse sous peine de poursuites simulées...

La danse des mots.

"KindWords" est un traitement de textes, pour le moment encore an Anglais, édité par The Disc Company et enfin représenté en France par Ordinateur Express. Ce logiciel, que nous avons très rapidement testé en attendant la très prochaine version française, semble excellent sur plusieurs points. Il accepte



graphisme et texte, possède un choix varié de polices de caractères, intègre un dictionnaire (90 000 mots anglais) et peut réaliser des mailings. L'écran de saisie est très proche de celui de "MacWord" d'Apple. Visiblement, ce logiciel contentera les plus exigeants.

Ordinateur Express : 3 rue Pelouze. 75008 Paris. Tél (1) 45.22.15.15.

L'AMIE de Marseille.

Vous connaissez tous la boutique AMIE du 11 Bd Voltaire à Paris ? Cette dernière est heureuse de vous annoncer la naissance de sa petite soeur à Marseille, 69 cours Lieutaud. Elle porte le même nom, seul l'accent change. On y trouvera les mêmes produits qu'à Paris, c'est tout dire. Vous pariez combien que dans trois mois les Marseillais vont essayer de nous faire croire qu'AMIE est d'abord née dans leur ville, avant de partir à la conquête de la capitale ?

Archos des garçons.

Quelle est la particularité de Minicompo et de Maxicompo ? Dix secondes, top! Perdu, ils sont tous les deux multitâches Ces deux logiciels proposés par Archos, respectivement au prix de 3950 F et 9950 F intègrent un composeur, un éditeur de codes et un éditeur graphique qui fonctionnent donc, en multitâches. Autres produits d'Archos -allez! on se la refait : Archos des garçons ... - les émulateurs vidéotext 1 (Ascii) et 1B (Ascii et Vidéotext) ainsi qu'un serveur monovoix. Archos joue pleinement la carte télématique sur Amiga, ce n'est pas la plus mauvaise idée.

Archos : 15, rue Jules Hetzel.
92190 Meudon . Tél : (1) 45 34 33 34.

Nouveautés jeux.

Dans les semaines à venir, nous trouverons des produits du terroir, pour Amiga, chez tous les bons revendeurs.

Logiciels nous a fait parvenir deux adaptations : "Cobra" et "Mach 3": Infogrames va lancer, entre autre, "Les passagers du vent". Chez le même éditeur, nous trouvons en co-édition "Western Games" et "Clever and Smart".

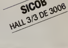
Titus, le premier développeur français sur Amiga, propose son superbe "Crazy Cars". Ere Informatique dispose en cata-



logue d'un logiciel de dessin, les jeux vont suivre. Attendons-nous également à des réalisations originales - ou des adaptations - de la part de Ubi Soft (distributeur de Electronic Arts, SSI, Micrsorsoft et Premium Software), Coktel Vision, Cobra Soft, etc. Nous reviendrons en détail sur ces produits dans notre prochain numéro et nous regrettons sincèrement de n'avoir pas eu la possibilité de vous offrir cela - et pour les éditeurs aussi - dans ce premier numéro de Commodore Revue.

SUPERBASE PROFESSIONAL

LA REFERENCE ABSOLUE.



Avril 1987, MICRO APPLICATION introduit SUPERBASE sur le marché français. La presse en souligne immédiatement le côté novateur, la puissance et la convivialité. Reconnu par tous, il devient le standard en SGBD et s'impose en moins de 6 mois avec plus de 60000 exemplaires diffusés.

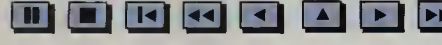
Aujourd'hui, MICRO APPLICATION présente SUPERBASE PROFESSIONAL, une base de données relationnelles encore plus puissante, enrichie de 3 nouveaux modules totalement interactifs : le générateur d'applications, le langage de programmation et l'éditeur de textes.

GÉNÉRATEUR D'APPLICATIONS

Grâce à l'éditeur de formulaires, créez vos propres applications. Insérez dans un même formulaire des données provenant de plusieurs fichiers. Créez des documents de qualité parfaite en y intégrant logo, graphismes et couleurs. Les données nécessaires sont importées, la saisie validée, les calculs effectués sans que vous ayez à programmer.

BASE DE DONNÉES

Allie à des capacités graphiques exceptionnelles une grande facilité d'utilisation grâce à ses commandes de type "magnétoscope". La base de données permet de modifier la structure des enregistrements sans en altérer les données. Sa capacité est illimitée (jusqu'à 16 Mo et 999 index par fichier). Elle est bien évidemment multi-fichiers, multi-index, multi-critères et relationnelle.



LANGAGE DE PROGRAMMATION DML

DML, le langage de programmation du SUPERBASE PROFESSIONAL, vous permet de profiter de toute la puissance de votre machine. Si vous en avez besoin, ce langage de quatrième génération vous permet de développer des applications complètes en quelques lignes de programmation.

ÉDITEUR DE TEXTES

L'éditeur intégré à la base de données vous permet de saisir tous vos textes et de réaliser facilement des mailings. Mieux, les textes peuvent être archivés dans la base de données pour être ensuite exploités (recherche, tri, sélection...).



AMSTRAD PC/ATARI ST/AMIGA COMPATIBLES PC AVEC GEM

Vous possédez SUPERBASE. Pour vous, une offre exceptionnelle permet de passer à SUPERBASE PROFESSIONAL. Pour en bénéficier, contactez votre revendeur ou MICRO APPLICATION.

SUPERBASE PROFESSIONAL, au-delà de la puissance et des performances du SGBD, votre solution bureautique complète. Bien sûr, les fichiers SUPERBASE sont entièrement compatibles et immédiatement utilisables avec SUPERBASE PROFESSIONAL.

EDITIONS MICRO APPLICATION

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte-Cécile 75009 PARIS. Tél. 47 70 3244

☐ Je désire recevoir une documentation sur SUPERBASE PROFESSIONAL
☐ Je possède SUPERBASE et désire profiter de votre offre exceptionnelle. Envoyez-moi les informations nécessaires
☐ Je désire recevoir SUPERBASE PROFESSIONAL. Ci-joint mon chèque d'un montant de 2490 F à l'ordre de MICRO APPLICATION.
☐ PC ☐ ATARI ST ☐ AMIGA

NOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____ CODE POSTAL ____

WELLDONE
COM

L'Amiga à Imagina

Le salon Imagina, Forum International des nouvelles images de Monte-Carlo, réunit chaque année le must en matière d'images de synthèse et d'infographie, pour attribuer ses prix aux meilleures réalisations. Cette année fut la consécration de Pixar, société déjà révélée au cours du Siggraph 87, puisqu'elle a remporté le premier prix en catégorie "Réalisme" avec son clip "Red Dream" (présenté depuis, sur Canal Plus). Elle est également à l'honneur en catégorie "Fiction" où le clip gagnant, "Oil Spot & LipStick" présenté par Walt Disney, était réalisé avec le logiciel de Pixar. Mais à l'ombre des ces présentations prestigieuses, on a pu remarquer l'intérêt que les spécialistes de l'image numérique portent à l'Amiga. Tandis qu'un présentateur français détournait l'objet de sa conférence pour présenter une réalisation sous Vidéoscape 3D, plusieurs graphistes français ou américains exprimaient leur enthousiasme pour cette machine permettant d'obtenir des résultats professionnels à des prix hors concurrence. Cet intérêt est confirmé par les développements effectués sur Amiga dans les universités américaines : plusieurs créations ont déjà fait l'objet de parutions dans les revues spécialisées, et le New York Institute of Technology termine la mise au point d'une carte équivalente au "Vidéo Toaster" de Newtek. Il semble que ce soit principalement l'Amiga 2000 qui attire les scientifiques en tant que station de travail graphique. A suivre.

La bible du Commodore 128 (Micro Application).

Encore de nombreuses pages noircies par des mnémoniques étranges. Ce livre s'adresse plus particulièrement aux programmeurs en assembleurs car son niveau est assez élevé. Il est certain que pour beaucoup d'entre nous ce livre est d'un grand secours, car il renferme le listing désassemblé de la ROM et tous les modes de manipulation des interfaces intégrées.

Même le New York Times!

Electronic Arts prévoit de lancer en 1988 plus de produits que quiconque "Outrageous Pages" devrait concurrencer sérieusement "GeoPublish" dans le domaine de la PAO.

"Paperclip III" sera, peut-être, un futur standard du traitement de textes. Il contient un correcteur orthographique, un support de disque virtuel et un module de télécommunication.

"Mavis Beacon Teaches Typing" apprend à l'utilisateur à taper à la machine. A noter pour la petite histoire, que ce logiciel a bénéficié d'un banc d'essai "dithyrambique" dans le "New York Times" ! ! !

Au niveau jeu, après le succès de "Skate or Die" (simulateur de Skateboard) on pourra découvrir "Bard's Tale III" (jeu de rôle graphique), Skyfox II (simulateur de combat en vol), "strike fleet" (simulateur naval de combat) et "Demon Stalkers" (jeu d'arcade répondant au même concept que "Gauntlet".

COMMENT VOUS PROCURER LA CASSETTE AMIGA VIDEO-DÉCOUVERTE

Tout simplement en vous adressant à l'un des distributeurs agréés mentionnés ci-dessous, qui vous la remettra en échange d'un chèque de caution de 100 F, chèque que vous récupérerez en rendant la cassette après l'avoir visionnée, ou en envoyant votre demande et votre chèque directement chez Commodore France. Ce chèque vous sera renvoyé dès le retour de la cassette.

02 St-QUENTIN PICARDIE TELEMATIQUE 19 Place des Orels - **03 DOMERAT MONTLUÇON** CONFORAMA **MONTLUÇON** TECHNIBURO 41 Fbg St Pierre **MOULINS** TECHNIBURO 4 rue Gambetta **04 MANOSQUE** MANOSQUE INFORMATIQUE CONSEIL 5 Pl d'En Gauch **06 ANTIBES** CARREFOUR **CANNES** SORBONNE INFORMATIQUE 7 rue des Belges **LA TRINITE VICTOR** AUCHAN **NICE** ARAL INFORMATIQUE 22 Av Mal Foch CINEFOTO 24 Av Notre-Dame FNAC SORBONNE INFORMATIQUE 40 rue Gioffredo SORBONNE INFORMATIQUE 7 rue Masséna **08 CHARLEVILLE MEZIERES** CONFORAMA **10 TROYES** CONFORAMA **12 RODEZ** CONFORAMA **13 AIX-EN-PROVENCE** MEDITERRANEE INFORMATIQUE 18 bis rue de la Couronne **ARLES** DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE Fourchon Trinquetaille **AUBAGNE** AUCHAN **MARSEILLE** CARREFOUR FNAC INFOLOG 41 Bd Baille **MARTIGUES** AUCHAN **VITROLLES** CARREFOUR **14 MONDEVILLE** CONFORAMA **16 ANGOULEME** AUCHAN **17 TONNAY CHARENTE** CONFORAMA **18 BOURGES** MIPS 37 rue Marx Dormoy **19 BRIVES-LA-GAILLARDE** CONFORAMA **21 DIJON** MICRO MUSI Nouvelles Galeries 41 rue de la Liberté FNAC **QUETIGNY-LES-DIJON** CONFORAMA **22 LANGUEUX** BOULANGER **24 PERIGUEUX** AUDITORIUM 4 15 rue Wilson **25 AUDINCOURT** M.C.D. Z.I. les Arbletiers **BESANÇON** MONNOT 21 rue de Belfort REBOUL 72 rue Trepillot **MONTBELIARD** QUALIGEST 30 rue de Belfort **26 MONTELIMAR** CONFORAMA VILLARD 2 rue Pierre Julien **PORTES-LES-VALENCE** CONFORAMA **ROMANS** MICRO BOUTIQUE 3 rue Victor Hugo **VALENCE** JANAL 54 rue Faventine **27 VERNON** VERNON MICRO 11 rue Riquier **29 BREST** BOULANGER KEMPER INFORMATIQUE BREST 4 rue George Sand **QUIMPER** CONFORAMA KEMPER INFORMATIQUE QUIMPER 72/74 Av de la Libération **30 AIGUES-VIVES** CONFORAMA **NIMES** A3 INFO OCCAS 66 Bd de la République DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE 29 Av G Pompidou **31 PORTET-SUR-GARONNE** BOULANGER CAMIF (+) LAPARTHE SUR LEZE CARREFOUR CONFORAMA **TOULOUSE** BUREAUMATIQUE 4 Promenade des Capitouls FNAC PRIVAT 14 rue des Arts **33 BORDEAUX** AUCHAN BOULANGER CONFORAMA CRAZY EDDIE 24 rue St-Remi FNAC PHILIPPE ELECTRONIQUE 15 Cours de l'Argonne **GRADIGNAN** CONFORAMA **LIBOURNE** BOULANGER **MERIGNAC** BOULANGER **34 BALARUC-LE-VIEUX** MONTLAUR **BEZIERS** SORO 22 Av du 22 Août **LATTES** MONTLAUR **MONTPELLIER** INFORMATIQUE 2000 Le Triangle FNAC **35 RENNES** CONFORAMA FNAC IGI 48 Bd de la Liberté MICRO E 16 rue des Fossés **SAINT-MALO** PUBLIC ELECTRONIC GALTON 27 Av de l'Espadon **38 CHARENCIEU-LES-ABRETS** CONFORAMA **ECHIROLLES** KERNEL 25 Allée Maurice Ravel **GRENOBLE** FNAC **PONT-DE-BEAUVOISIN** DIS 3 rue Vaucanson **SAINT-EGREVE** BOULANGER **42 ROANNE** BOULANGER LA BOITE A IMAGES 31 rue E Marot **SAINT-ETIENNE** JANAL 25 rue Gambetta **VILLARS** AUCHAN **44 NANTES** MICRONAUTE 9 rue Urvoy de St-Bedan **NANTES ORVAULT** CONFORAMA **NANTES REZE** BOULANGER CONFORAMA **SAINT HERBLAIN** BOULANGER MICROMANIE Le Sillon de Bretagne **TRIGNAC** AUCHAN **45 OLIVET** AUCHAN **ORLEANS** FNAC **ST-JEAN-DE-LA-RUELLE** AUCHAN **46 CAHORS** CONFORAMA **49 ANGERS** BURHELIO 22 rue de l'Etandudère CONFORAMA **CHOLET** BURHELIO Résidence de la Paix Rue Jean Jaurès **51 REIMS** CLE DE SOL 2 bis rue de l'Etape C.T.I. 114 Av de Laon **54 ESSEY-LES-NANCY** ELEC 3 160 Av du 69e RI **NANCY** EUROPILOTE 31 rue Stanislas CONFORAMA **56 LANESTER** PROLOG INFORMATIQUE C.C. RALLYE Route d'Hennebont **57 ARS-SUR-MOSELLE** CONFORAMA **METZ** FNAC IFFLI 57 bis rue St Eloy TECSOFT 19 rue du Pont des Morts **MONDELANGE** CONFORAMA **MONTIGNY-LES-METZ** TEDI 75 rue de Pont à Mousson **SAINT-AVOLD** JUNGMANN 50 rue Hirchauer **THIONVILLE** ELECTRONIC CENTER 16 rue de l'Ancien Hôpital **58 VARENNE VAUZELLES** CONFORAMA **59 ANZIN** AUCHAN **CAMBRAI** BOULANGER **DOUAI** BOULANGER CONFORAMA **DUNKERQUE** BOULANGER M.C.S. 24 rue C. Lamartine **ROUVROY** 11 Bd Alexandre III **EMMERIN** BOULANGER **ENGLOS** BOULANGER **ESCAUDOEUVRES** AUCHAN **GRANDE-SYNTHE** AUCHAN **HAUBOURDIN** AUCHAN **LEERS** AUCHAN **LILLE** BOULANGER CAMIF (+) ROUCHIN Rue Sadi Carnot FNAC **LOUVROIL** AUCHAN **MONS-EN-BAROEUL** BOULANGER **PETITE-FORET** BOULANGER **RONCQ** AUCHAN BOULANGER **ROUBAIX** BOULANGER **SAINT-ANDRE** BOULANGER **VALENCIENNES** MICROFOX 40 rue Delsaux **VILLENEUVE-D'ASCQ** AUCHAN BOULANGER DIGIT CENTER CENTRE Cial V2 MICROPUCE 87 Bd de Valmy **60 BEAUVAIS** CONFORAMA **COMPIEGNE** CONFORAMA **62 ARMENTIERES** BOULANGER **BETHUNE** AUCHAN BOULANGER **BOULOGNE-St-MARTIN** AUCHAN BOULANGER **CALAIS** BOULANGER **LENS** BOULANGER LENS MICRO INFORMATIQUE 96 Av Alfred Maes **NOYELLES GODAULT** AUCHAN BOULANGER **63 CLERMONT-FERRAND** BOULANGER NEYRIAL CENTRE 3 Bd Desaix FNAC **64 ANGLET** CONFORAMA I.B.L. Résidence du Centre MICROVISION 18 rue Jean Bart **SOUMOULOU** CONFORAMA **66 PERPIGNAN** AUCHAN INFOMEDIA 8, Av de Grande Bretagne **67 FEGERSHEIM** CONFORAMA **HAGUENAU** C.B. CENTER 11 Grand'Rue **MUNDOLSHEIM** PALAIS DE LA TELEVISION 13 rue Vauban **STRASBOURG** AUCHAN FNAC MICRO CENTER Place des Halles M.P.S. 23 Bd de l'Orangerie ZIDMA 1 rue Deserte **68 MORSCHWILLER-LE-BAS** CONFORAMA **COLMAR** FNAC **MULHOUSE** FNAC **69 CALUIRE ET CUIRE** CONFORAMA **LIMONEST** BOULANGER **LYON** BOULANGER CLEMENT INFORMATIQUE 216 rue de Créqui FNAC GELAIN 22 Av de Saxe JANAL 1 Place Chazette **LYON-St-PRIEST** AUCHAN BOULANGER CONFORAMA **71 CHALONS-SUR-SAONE** CONFORAMA **MACON** BOURGOGNE INFORMATIQUE 182 Route de Paris CONFORAMA **72 LA CHAPELLE-St-AUBIN** AUCHAN **LE MANS** CONFORAMA **73 CHAMBERY** B.B.E. 4 rue Ste Barbe BOULANGER **74 ANNECY** FNAC JANAL 12 rue de la Paix **ANNEMASSE** SAGEST INFORMATIQUE 18 rue Léandre Vaillant **LA-BALME-DE-SILLINGY** AUCHAN **THONON-LES-BAINS** GHISMO INFORMATIQUE 23 Av Jules Ferry **75 PARIS I** CONFORAMA FNAC INFOMANIE 3 rue Perrault VIDEO SHOP 50 rue de Richelieu **V** COMPUTER CONCEPT 21 rue Tournefort **VI** FNAC **VIII** FNAC **X** GENERAL VIDEO 10 Bd de Strasbourg MICRO VIDEO 8 rue de Valenciennes **XI** AMIE 11 Bd Voltaire CAPE (++) (Centre d'Achats pour Etudiants) 28 rue du Chemin Vert CONFORAMA MAGMA DISTRIBUTION 55 rue St Sébastien **XIII** MICRO STORY 172 rue Jeanne d'Arc RUN INFORMATIQUE 62 rue Gérard **XIV** JBG ELECTRONIC 163 Av du Maine MICROCHIP 25 rue Saint Yves VIDEO SHOP 251 Bd Raspail **XVII** ELECTRON 12 place de la Porte Champerret **76 LE HAVRE** AUCHAN 4e DIMENSION 7 place de Chillou **ROUEN** SERVICE COMPUTER 52 av Jacques Cartier FNAC **77 CESSON** AUCHAN **MELUN** CONFORAMA I.B.R. 17 rue Gaillardon **78 LES ESSARTS LE ROI** CONFORAMA **MANTES LA JOLIE** AUCHAN **ORGEVAL** CONFORAMA **PLAISIR LES CLAYES** AUCHAN **ST GERMAIN EN LAYE** ORZE 48 rue Léon Desoyer **VELIZY VILLACOUBLAY** AUCHAN **79 NIORT** CAMIF (+) TREVIN DECHAURAY **80 AMIENS** CONFORAMA **81 ALBI** CONFORAMA **82 MONTAUBAN** MUSIC MAIOS 14 rue de la Comédie **84 AVIGNON** DISCOUNT INFORMATIQUE SERVICE 17 rue St Ruff MONTLAUR **LE PONTET** AUCHAN SCR DIFFUSION 129 Av d'Avignon **ORANGE** SCR DIFFUSION 9 rue de Stassart **86 JAUNAY CLAN** CONFORAMA **87 LIMOGES** BOULANGER CONFORAMA MÉMOIRE VIVE 30 Bd Tours Blanc **88 EPINAL** A.V.M. 13 rue du Boudiou **89 AUXERRE** CONFORAMA **90 BELFORT** FNAC **91 BRETIGNY SUR ORGE** AUCHAN **LES ULIS** CONFORAMA **92 LEVALLOIS PERRET** III 14 rue Eove **NEUILLY S/SEINE** RUN INFORMATIQUE 7 rue de l'Eglise **PUTEAUX** AUCHAN **93 AULNAY-SOUS-BOIS** BOULANGER **BONDY** CONFORAMA SURPIN 140 Av Gallieni **LE RAINCY** SURPIN 30 Av de la Résistance **SAINT DENIS** SCAP INFORMATIQUE 62 rue Gabriel Péri **SAINT OUEN** CONFORAMA **94 CHENNEVIERES** CONFORAMA **FONTENAY SOUS BOIS** AUCHAN BOULANGER **MAISONS ALFORT** CONFORAMA **VITRY SUR SEINE** CONFORAMA **95 CERGY** AUCHAN **ENGHIEN LES BAINS** ETS LECOMTE 31 rue du Gal de Gaulle **GARGES LES GONESSE** CONFORAMA **HERBLAY** CONFORAMA **L'ISLE ADAM** AGORA INFORMATIQUE 4-6 rue Nouvelle **MC 98 MONACO** GLORIA 7 rue de Millo M.C.E., 2 Bd Rainier III

(+) Réservé aux adhérents de la CAMIF (++) Réservé aux étudiants

Nom ______________ Prénom ______________

Adresse ______________________________

____

Ci-joint chèque de caution de 100 F

AMI EXPLOSE !

Un reportage de Michel Moï et Philippe Lamigeon

Grand comme un salon de thé et agencé comme pour une foire à la saucisse, AMI EXPO n'en n'est pas moins un lieu où il faut aller. Comme les pèlerins vont à Lourdes, nous sommes allés recevoir "la bonne parole" dans le temple de l'Amiga. Fatigante journée, car à chaque instant il faut regarder, écouter, toucher, rire, marcher, comprendre, jouer, découvrir... La liste est encore plus longue. AMI EXPO favorise aussi les rencontres. Si la majorité des exposants était américaine, il y avait aussi des canadiens dynamiques et des anglais cintrés. Pas de français, sauf vos serviteurs et un autre confrère. Dommage, dommage, dommage. Nous vous offrons une visite guidée à travers les stands et vous présentons nos découvertes. 1988 pourrait bien s'écrire AMIGA.

1987, une année importante pour l'Amiga. Cette machine vit une deuxième naissance. Le modèle A 1000 disparaît au profit des nouveaux A 500 et A 2000. D'autre part, Commodore repositionne toute sa stratégie d'évolution sur une gamme de produits dont le noyau est l'Amiga. Les ordinateurs 8 bits comme le C64 et C128 ont atteint leur période de maturité, mais on poursuivra cependant le développement de l'environnement logiciel et périphérique. Quant à la ligne des compatibles PC, Commodore assure que ceux-ci ne gênent pas l'évolution des Amiga puisque ces machines répondent à des besoins différents ▶




BANK

J'ai vu le nouvel Amiga !

Un reportage de James Loque

Hanovre et sa "Foire Internationale". La grande fête européenne de l'électronique. Des gens qui se bousculent, s'interpellent, font des échanges de "business cad". Au milieu de ce brassage humain, "l'envoyé spécial" de Commodore Revue. Notre "James" est là pour réaliser un exploit, puisqu'il doit rapporter le plus d'informations possible sur le nouvel Amiga 3000. Comme nous sommes déjà le 17 mars 1988 et que la sortie de la Revue est prévue pour le 25 de ce même mois, imaginez l'angoisse de notre "007". Réussir ou mourir, pour lui pas d'autre alternative.

En approchant du gigantesque stand de "Commodore Buromaschinen", je me remémorre les regards étonnés de l'éditeur et du rédac-chef. C'est moi qui insistait pour partir à Hanovre. "Je suis certain qu'il y a un nouvel Amiga, leur dis-je. Tout le monde en parle." Me voici donc accrédité pour cette mission exceptionnelle.

On peut compter au moins une centaine de machines en démonstration parmi lesquelles je remarque un Amiga 2000 qui tourne sous Unix. Bon début ! Je pense tout de suite à un Unix pour compatible PC. Perdu, car il s'agit bien d'un système d'exploitation développé spécialement pour le 68000, fonctionnant sans les besoins de la carte d'extension XT. J'enregistre les informations, elles serviront pour un prochain article.

Aurais-je trouvé !

Je me renseigne auprès d'un technicien de Commodore. Mon allemand — très — sommaire me fait comprendre qu'il existe un Amiga 2300. Victoire ! Je le tiens. Je me vois déjà décoré par l'éditeur. Non, défaite. Il s'agit de la nouvelle carte "Genlock" référencée A 2300, qui se connecte sur le "slot" vidéo. Elle permettra aux utilisateurs de connecter une source vidéo Pal, une caméra vidéo, un magnétoscope ou encore, un lecteur de disques vidéo. Il sera alors possible de manipuler des images combinées, provenant de l'Amiga et bien sûr, de la source vidéo. C'est l'ouverture vers les applications professionnelles en vidéo.

Je découvre aussi un nouveau moniteur monochrome "haute résolution". Il offre trois niveaux de résolutions de type "non interlacé" : 704 x 256 points, 704 x 512 pointset 1008 1024 points. Superbe à voir avec une application de typàe PAO. Le "Workbench" est légérement modifié afin de donner les nuances de "gris", en remplacement des couleurs. Ce moniteur se branche sur tous les Amiga — 500, 1000 et 2000 — possédant au moins 1 Mo de Ram.

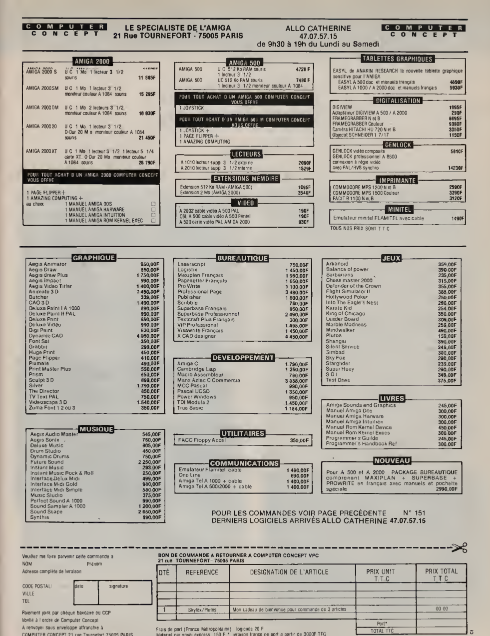
Euréka, j'ai trouvé !

Celà fait bien une petite heure que nous dialoguons, ou plus exactement qu'il parle (le technicien) et pour ma part, je réinvente le langage des sourds et muets. Enfin, on se comprend tant bien que mal. Comme j'insiste beaucoup pour voir "mon" nouvel Amiga, il finit par craquer et m'explique que d'Amiga nouveau il n'y en a point, mais...

Disons que Commodore lance une nouvelle carte équipée d'un microprocesseur 68020, oscillant à 14 Mhz, adjoint d'un co-processeur 68881 ou, sur option, d'un 68882 ouvant tourner à la demande à 14, 20 ou 25 Mhz. Le tout peut-être accompagné par un 68851 qui offre la pagination virtuelle. La Rom contient 64 Ko et la Ram peut être étendue jusqu'à 4 Mo. Bien entendu, la compatibilité est totale avec l'Amiga Dos.

Voilà donc ce nouvel Amiga, une carte de transformation. Moi qui pensait revenir "fier comme Artaban" avec un scoop sur "l'Amiga 3000", me voilà obligé de rembourser mes notes de frais.

Les informations de "source sûre" qui ont fait publier dans le monde entier des articles sur le nouvel Amiga, seraient d'origine anglaise. La source précisait qu'il serait présenté à Hanovre. Ce qui n'est ni faux, ni vrai. Juste une erreur de produit. Commodore Etats-Unis, comme la filiale française, avait démenti ces "informations". Il nous fallait pourtant vérifier, c'est chose faite. L'Amiga 3000 ou le 4000 seront peut-être au rendez-vous l'année prochaine, qui sait...



COMPUTER CONCEPT
LE SPECIALISTE DE L'AMIGA
21 Rue TOURNEFORT - 75005 PARIS
ALLO CATHERINE
47.07.57.15
de 9h30 à 19h du Lundi au Samedi
COMPUTER CONCEPT
AMIGA 2000
AMIGA 2000 S U C 1 Mo 1 lecteur 3 1/2 souris 11 585F
AMIGA 2000SM U C 1 Mo 1 lecteur 3 1/2 moniteur couleur A 1084 souris 15 295F
AMIGA 2000DM U C 1 Mo 2 lecteurs 3 1/2 moniteur couleur A 1084 souris 18 830F
AMIGA 2000 20 U C 1 Mo 1 lecteur 3 1/2 D-Dur 20 M o moniteur couleur A 1084 souris 21 450F
AMIGA 2000XT U C 1 Mo 1 lecteur 3 1/2 1 lecteur 5 1/4 carte XT D Dur 20 Mo moniteur couleur A 1084 souris 26 790F
POUR TOUT ACHAT D UN AMIGA 2000 COMPUTER CONCEPT VOUS OFFRE
1 PAGE FLIPPER +
1 AMAZING COMPUTING +
au choix 1 MANUEL AMIGA DOS
1 MANUEL AMIGA HARWARE
1 MANUEL AMIGA INTUITION
1 MANUEL AMIGA ROM KERNEL EXEC
AMIGA 500
AMIGA 500 U C 512 Ko RAM souris 1 lecteur 3 1/2 4720 F
AMIGA 500 UC 512 Ko RAM souris 1 lecteur 3 1/2 moniteur couleur A 1084 7490 F
POUR TOUT ACHAT D UN AMIGA 500 COMPUTER CONCEPT VOUS OFFRE
1 JOYSTICK
POUR TOUT ACHAT D UN AMIGA 500 M COMPUTER CONCEPT VOUS OFFRE
1 JOYSTICK +
1 PAGE FLIPPER +
1 AMAZING COMPUTING
LECTEURS
A 1010 lecteur supp 3 1/2 externe 2090F
A 2010 lecteur supp 3 1/2 interne 1529F
EXTENSIONS MEMOIRE
Extension 512 Ko RAM (AMIGA 500) 1095F
Extension 2 Mo (AMIGA 2000) 3546F
VIDEO
A 2032 cable vidéo A 500 PAL 190F
CBL A 500 cable vidéo A 500 Péritel 190F
A 520 carte vidéo PAL AMIGA 2000 930F
TABLETTES GRAPHIQUES
EASYL de ANAKIN RESEARCH la nouvelle tablette graphique sensitive pour l AMIGA
EASYL A 500 doc et manuels français 4690F
EASYL A 1000 / A 2000 doc et manuels français 5930F
DIGITALISATION
DIGIVIEW 1995F
Adaptateur DIGIVIEW A 500 / A 2000 290F
FRAMEGRABBER N et B 8695F
FRAMEGRABBER Couleur 9360F
Caméra HITACHI HU 720 N et B 3350F
Objectif SCHNEIDER 1 7/17 1150F
GENLOCK
GENLOCK vidéo composite 5810F
GENLOCK professionnel A 8600 connexion à régie vidéo avec PAL/RVB synchro 14230F
IMPRIMANTE
COMMODORE MPS 1200 N et B 2590F
COMMODORE MPS 1500 Couleur 3390F
FACIT B 1100 N et B 3120F
MINITEL
Emulateur minitel FLAMITEL avec cable 1490F
TOUS NOS PRIX SONT T T C
GRAPHIQUE
Aegis Animator 950,00F
Aegis Draw 850,00F
Aegis draw Plus 1 750,00F
Aegis Impact 990,00F
Aegis Video Titler 1 400,00F
Animate 3 D 1 450,00F
Butcher 339,00F
CAO 3 D 1.490,00F
Deluxe Paint I A 1000 890,00F
Deluxe Paint II PAL 990,00F
Deluxe Print 850,00F
Deluxe Vidéo 990,00F
Digi Paint 630,00F
Dynamic CAD 4 950,00F
Font Set 350,00F
Grabbit 299,00F
Huge Print 450,00F
Page Flipper 410,00F
Pixmate 490,00F
Print Master Plus 550,00F
Prism 650,00F
Sculpt 3 D 899,00F
Silver 1 790,00F
The Director 850,00F
TV Text PAL 750,00F
Videoscape 3 D 1.540,00F
Zuma Font 1 2 ou 3 350,00F
MUSIQUE
Aegis Audio Master 545,00F
Aegis Sonix 750,00F
Deluxe Music 805,00F
Drum Studio 450 00F
Dynamic Drums 750,00F
Future Sound 2 250,00F
Instant Music 293 00F
Instant Music Rock & Roll 250,00F
Interface Delux Midi 499,00F
Interface Midi Gold 980,00F
Interface Midi Simple 580 00F
Music Studio 375,00F
Perfect Sound A 1000 990,00F
Sound Sampler A 1000 1 200,00F
Sound Scape 2 650,00F
Synthia 990,00F
BUREAUTIQUE
Laserscript 750,00F
Logistix 1 450,00F
Maxiplan Français 1 990,00F
Pagesetter Français 1 650 00F
Pro Write 1 100 00F
Professional Page 3 490 00F
Publisher 1 800 00F
Scribble 760,00F
Superbase Français 850 00F
Superbase Professionnel 2 490,00F
Textcraft Plus Français 300 00F
VIP Professional 1.495,00F
Visawrite Français 1 450,00F
X CAD designer 4 450,00F
DEVELOPPEMENT
Amiga C 1 790,00F
Cambridge Lisp 1 250 00F
Macro Assembleur 790 00F
Manx Aztec C Commercia 3 938,00F
MCC Pascal 990,00F
Pascal UCSD 1 350,00F
Power Windows 950,00F
TDI Modula 2 1 450,00F
True Basic 1 184,00F
UTILITAIRES
FACC Floppy Accel 350,00F
COMMUNICATIONS
Emulateur Flamitel cable 1 490,00F
One Line 690,00F
Amiga Tel A 1000 + cable 1 400,00F
Amiga Tel A 500/2000 + cable 1 400,00F
JEUX
Arkanoid 359,00F
Balance of power 390 00F
Barbarians 235,00F
Chess master 2000 315,00F
Defender of the Crown 355,00F
Flight Simulator II 385 00F
Hollywood Poker 250 00F
Into The Eagle s Nest 290 00F
Karate Kid 254 00F
King of Chicago 350 00F
Leader Board 309 00F
Marble Madness 259 00F
Mindwalker 490 00F
Plutos 159,00F
Shangai 390 00F
Silent Service 249,00F
Simbad 380,00F
Sky Fox 290,00F
Starglider 239,00F
Super Huey 290 00F
S D I 349 00F
Test Drive 375,00F
LIVRES
Amiga Sounds and Graphics 245,00F
Manuel Amiga Dos 300,00F
Manuel Amiga Harware 300,00F
Manuel Amiga Intuition 300,00F
Manuel Rom Kernel Device 450 00F
Manuel Rom Kernel Execs 300 00F
Programmer s Guilde 245,00F
Programmer s Handbook Ref 300 00F
NOUVEAU
Pour A 500 et A 2000 PACKAGE BUREAUTIQUE comprenant MAXIPLAN + SUPERBASE + PROWRITE en français avec manuels et pochette spéciale 2990,00F
POUR LES COMMANDES VOIR PAGE PRECEDENTE N° 151
DERNIERS LOGICIELS ARRIVÉS ALLO CATHERINE 47.07.57.15
Veuillez me faire parvenir cette commande a
NOM Prénom
Adresse complète de livraison
CODE POSTAL
VILLE
TEL
date
signature
Paiement joint par chèque bancaire ou CCP libellé à l ordre de Computer Concept
A renvoyer sous enveloppe affranchie à
COMPUTER CONCEPT 21 rue Tournefort 75005 PARIS
BON DE COMMANDE A RETOURNER A COMPUTER CONCEPT VPC
21 rue TOURNEFORT 75005 PARIS
QTÉ
REFERENCE
DESIGNATION DE L'ARTICLE
PRIX UNIT T T C
PRIX TOTAL T T C
1 Skyfox/Plutos Mon cadeau de bienvenue pour commande de 3 articles 00 00
Port*
TOTAL TTC
Frais de port (France Métropolitaine) logiciels 20 F
Materiel par envoi express 150 F * livraison franco de port a partir de 3000F TTC
Nombreuses formules de crédit nous consulter commandez par telephone ALLO CATHERINE 47 07 57 15
ou renvoyez votre bon de commande pour toute commande de 3 articles differents COMPUTER CONCEPT vous offre (au choix) Skyfox ou Plutos

Parmi les manifestations de 1987 les plus importantes pour l'Amiga, on peut compter le COMDEX d'automne de Las Vegas. Commodore présente sur son stand, 30 postes Amiga et uniquement 2 compatibles PC (un 80386 et le nouveau PC série III), montrant de façon significative le nouveau positionnement marketing. Un grand nombre d'applications Amiga sont présentées, en majorité destinées au "Desktop Presentation" (terme que l'on pourrait traduire par Présentation Assistée par Ordinateur). De plus, 1987 est une très bonne année fiscale pour Commodore et permet au groupe de totaliser un Chiffre d'Affaire mondial de plus de 800 millions de dollars. Première année depuis 1984 où Commodore réalise des bénéfices. On peut s'attendre à la sortie de nouveaux produits et surtout une politique marketing plus appuyée sur l'Amiga.

Une absence remarquée

L'évènement le plus marquant de ce début d'année 1988 est Ami Expo Janvier 88. Organisée dans le centre d'exposition de l'immense hôtel Westin Bonaventure de Los Angeles, cette manifestation est en fait la deuxième édition d'une série de trois. La première eut lieu à New-York en Octobre dernier, la prochaine se tiendra à Chicago les 22, 23 et 24 Juillet 1988.
Ami Expo est née de l'initiative de personnes appartenant au club officiel des utilisateurs Amiga de New York (Le CLub Amuse). Ces passionnés décident durant l'été 86 de donner à l'Amiga son exposition. Le fait que cette exposition se déroule trois fois dans l'année dans des endroits différents, est lié à l'étendue du pays. Seule une exposition itinérante permet de toucher des utilisateurs habitant aussi bien la côte Est, que la côte Ouest, le Texas ou même le Canada.
Cette deuxième édition d'Ami Expo réunissait plus de 60 exposants américains et canadiens dans un espace assez restreint, mais toutefois bien agencé. Parallèlement à l'Exposition, on peut assister à des conférences sur les différentes applications de l'Amiga (Vidéo, Graphisme, Musique...).

A noter quelques absents de marque :
Electronic Arts, Mindscape, Mimetics... et Commodore.
Cependant, quelques officiels Amiga, animent des conférences ou viennent faire leurs "courses". Ainsi, Gale Wellington, Directrice du développement, annonce que le nombre d'utilisateurs Amiga dépasse les 500 000 avec la nouvelle année. Jay Miner nous raconte la fabuleuse histoire de sa société, Amiga Corp., laissant échapper quelques larmes de ses yeux. Nostalgie quand tu nous tiens ! (lire l'entrevue dans ce même numéro). Le Directeur du Marketing de Commodore USA, Richard Mac Intyre explique la nouvelle politique de Commodore pour la gamme Amiga, insistant sur la disparition du 1 000 au profit des 500 et 2 000, facilitant ainsi, selon-lui, la pénétration des marchés familiaux et professionnels.
On attend encore la venue de R.J. Mical, ancien responsable du développement logiciel de Commodore-Amiga et concepteur d'Intuition, l'intertace graphique. Une grippe soudaine l'aurait-il cloué au lit (il faisait réellement très froid), ou était-il trop occupé à programmer pour Epyx, société avec laquelle il collabore actuellement. On peut croiser dans les allées Dale Luck, ancien programmeur de Commodore-Amiga, aujourd'hui indépendant. Toutefois, il collabore encore avec Commodore pour lequel il développe les nouvelles versions du système (Workbench et Kickstart). La nouvelle version 1.3. du Workbench sera terminée cet été et comportera, vraisemblablement, de nouvelles gestions des imprimantes et des fichiers sur disques durs, ainsi que l'amélioration de l'affichage des polices de caractères à l'écran et le support automatique d'un coprocesseur arithmétique 68881. Si ce dernier n'est pas installé, le système en assurera l'émulation. Le Kickstart version 1.3. comportera en plus la possibilité de démarrer directement sur le disque dur SCSI. Des démonstrations de ces nouvelles versions viennent d'être présentées au "Cebit" d'Hanovre. Dale avoua travailler déjà sur la version 1.4. du système. Enfin, ce développeur qui déborde d'activités, adapte, pour son propre compte, le célèbre X-Windows. Cette interface utilisateur fonctionne sous Unix. Ceci permettra la migration d'applications "mini-systèmes" vers l'Amiga.

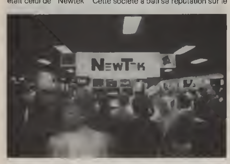


A "pixelliser" un Amiga

En ce qui concerne le développement des sociétés indépendantes de Commodore, on peut comptabiliser aujourd'hui un total supérieur à 700 logiciels et environ une cinquantaine de périphériques. On trouve plus d'un tiers des logiciels destinés à le "Présentation Assistée par Ordinateur" (pour certains, le PREAO).
L'Amiga, s'il n'est pas l'initiateur de la PREAO, est néanmoins l'un des leaders du concept de l'ordinateur graphique. Parmi les applications, on peut compter la P.A.O. (Publication Assistée par Ordinateur), la création graphique (Design, Logos, Business Graphic, Storyboard, etc) et l'animation vidéo (génération de vidéo d'entreprise et toute animation graphique). Dans ce domaine, les produits existants et l'annonce de futurs produits étaient nombreux à l'Ami Expo.

◄

Le stand le plus fréquenté par les amateurs de nouvelles images était celui de "Newtek" Cette société a bâti sa réputation sur le



digitaliseur d'image "Digiview" Elle présentait de nouveaux produits A côté de son célèbre "Digipaint" on pouvait voir un produit révolutionnaire, "vidéo Toaster" Ce périphérique est



une carte s'insérant dans un slot de l'Amiga 2000 qui permet de digitaliser une image, de lui donner des effets vidéo (mirroirs, rétrécissements, agrandissements, mosaïques, œil de poisson) et de la synchroniser à une source vidéo pour réaliser une incrustation

Tout ceci est effectué en temps réel La sortie vidéo, qui est indépendante de celle de l'Amiga, affiche des images possédant plusieurs millions de couleurs Elle permet aussi à d'autres logiciels Amiga d'utiliser ce format Ce produit doit sortir à la fin du printemps pour un prix avoisinant les 900 $ US dans sa version NTSC (américaine) Ce prix semble ridiculement bas comparativement à celui de régies vidéo effectuant le même travail mais vingt fois plus coûteux Pour l'instant, Newtek n'avance pas de date pour l'adaptation européenne, dont le standard vidéo est PAL Newtek annonce aussi une version II du logiciel Digipaint Il devrait offrir une page virtuelle de 1024 × 1024 points en 4096 couleurs et la possibilité de générer des objets en 3 dimensions. D'autres options aussi intéressantes feront sans doute de ce produit l'un des "must" de 1988 Enfin, Newtek fait une démonstration de son logiciel Digi-F/X, produit d'intégration d'images fixes ou animées sur base sonore Ces deux produits seront disponibles aux Etats Unis dès l'été Digipaint et Digiview sont aujourd'hui disponibles en Europe en version PAL.

A l'instar de Newtek, la société Micro Illusions présentait deux logiciels video Photon Paint est un éditeur graphique en 2 dimensions travaillant en mode HAM Il possède plusieurs fonctions intéressantes, comme la gestion d'une source de lumière colorée, la possibilité de générer des objets "translucides" en 3D (cubes, sphères, etc), ceci à partir de n'importe quelle partie de l'écran Un très sérieux concurrent pour Digipaint II "Photon Del Animator, est, quant à lui, un logiciel d'animation de la famille des "Page-Flipping" (succession de pages, identique au principe du dessin animé Ce produit permet de faire défiler des images sur l'écran, synchronisées par une source sonore provenant de l'Amiga

Autre spécialiste du Page-Flipping, Mindware International et son logiciel "Page-Flipper", tout simplement Son but est de faire succéder des images crées sur l'Amiga à l'écran Cette société annonce aussi la prochaine sortie de "Page-Flipper Plus"

Dans le domaine de l'animation en 3D, trois principaux produits retiennent notre attention Byte-By-Byte nous présente Sculpt-



3D, éditeur d'objets tri-dimensionnels dessinés en 4096 couleurs. Animate 3D permet l'animation des objets créés avec

►

◄
Sculpt-3D. On peut alors réaliser des images de synthèse animées, toujours en 4096 couleurs. Aegis présentait des animations obtenues avec le logiciel Vidéoscape 3D.



Ce produit, moins puissant que Sculpt/Animate-3D autorise moins de couleur mais nécessite aussi moins de temps de calcul. Le créateur de Vidéoscape, Allen Hastings, annonce la prochaine disponibilité de Vidéoscape 3D version II qui donnera des résultats identiques à ceux de Sculpt/Animate-3D.
Se rapprochant plus des images du dessin-animé, "Animator" de Hash Enterprises offre des options différentes que précédemment, utilisables pour des applications graphiques moins synthétiques. Tout ces produits ne dépassent pas les 200 $ US chacun.
Une autre application de l'Amiga dans l'animation d'images est la création de banc-titres ou génériques. Quelques produits donnent à l'Amiga la possibilité d'aider l'utilisateur de vidéo à commenter ses films en incrustant des légendes, à débuter et à terminer ses documents par des génériques. Ces produits sont TV Show de Brown-Wagh Publishing, Aegis Vidéotitler et Vidéo Effects 3D. Les deux premiers logiciels offrent des possibilités équivalentes. Ils permettent de créer des successions d'images Amiga, s'enchaînant par l'intermédiaire d'effets spéciaux. Quant à Vidéo Effects 3D de Innovision, ce logiciel offre pour 200 $ US la possibilité d'animer des objets géométriques 2D en 3D.
A-Squared commercialise enfin son digitaliseur temps réel "Live", fonctionnant avec tous les modes de l'Amiga. Malheureusement, il n'est pas compatible avec l'Amiga 1000 et n'est disponible, dans l'immédiat, qu'au standard NTSC.
"The Director" de Right Answer Group, est un langage de programmation d'animations. Il a été utilisé pour réaliser "Probe Sequence" et le fameux "RGB", vainqueur du concours de développeurs de Amiga Badge 87. Ce langage s'apparente à un BASIC structuré. Il permet de créer des séquences de films en faisant succéder des images, par l'intermédiaire de fondus



enchaînés, d'intégrer des animations réalisées sous le standard ANIM (VidéoScape-3D, Animate-3D).
Malgré l'absence de Commodore, nous avions recueilli des informations à son sujet. Il fallait en faire de même pour les autres sociétés manquantes. Chose facile, puisque nous avons rencontré les dirigeants peu avares de confidences.
Minetics est la première société américaine qui propose un Genlock. "AmiGen" incruste des images Amiga sur une source vidéo extérieure. Minetics commercialise aussi une carte d'extension, Frame-Buffer, qui possède des fonction du Vidéo-Toaster de Newtek: la digitalisation en temps réel et l'exploitation d'une résolution graphique d'un million de couleurs.
Electronic Arts a créé, en 1987, une filiale européenne en Angleterre. Son occupation principale est d'adapter les logiciels aux langues et aux spécificités européennes. Elle commercialisera dans quelques semaines, une version française de "Deluxe Paint II". Dans les nouveautés, citons "Deluxe Production". Il s'agit d'un logiciel de post-production vidéo, offrant la possibilité d'utiliser une interface utilisateur intuitive permettant de réaliser des animations, de les enchaîner et d'en visualiser certaines parties. Une nouvelle version Deluxe Print est en préparation. Elle devrait être disponible dans quelques semaines.
"Express Paint", un concurrent de D-paint II, est édité par PAR Software. Il offre dans sa version 1.2 des options que ne possède pas le logiciel d'Electronic Arts, comme l'exploitation du mode Half-Brite, la sortie directe sur une imprimante laser Postscript etc. Affaire à suivre.

Edites-moi tout!

"Professional Page" était disponible à l'AmiExpo. Son développeur, la société canadienne Gold Disk dirigée par Kailash Ambwani, a sorti auparavant "Pagesetter", un produit de P.A.O. destiné au marché "grand public". Professional Page, quant à lui, exploite toutes les possibilités graphiques de l'Amiga. Il permet

►

◄



d'intégrer des graphismes BITMAP, point par point, créés par d'autres programmes Amiga dans toutes les résolutions et avec 4096 couleurs On peut aussi récupérer des graphiques structurés, réalisés avec le logiciel de C.A.O. Aegis Draw Plus, importer des textes ASCII ou de WordPerfect et Textcraft. Professional Page dispose d'un traitement de texte intégré "WYSIWYG", entièrement graphique, d'utilisation très simple La sortie document se fait exclusivement sur imprimante Post-Script, car ce standard est le seul qui soit en compléte harmonie avec les possibilités graphiques de l'Amiga. Professional Page est le premier logiciel à faire de la P A O en couleur. Cette option intégrée dans le module "Color Separation", disponible en Avril, peut réaliser les quatre films nécesseires à la quadrichromie utilisée par les imprimeurs. Professional Page est, sans aucun doute, un futur "best" mondial. Il faudra pour celà que le logiciel soit réellement capable d'offrir les possibilités présentées Espérons qu'il existe une version française Gold Disk est une société canadienne , n'est-on pas autant français qu'anglais en "Nouvelle France" ?

Concurrent direct de Pagesetter, "Publishing Partner", développé par Soft Logik, est une adaptation de la version Atari Le logiciel conçu pour Amiga est trés satisfaisant et comporte un traitement de texte avec sortie laser ou imprimante à impact, la recupération d'images provenant de logiciels graphiques, etc. Soft Logik propose aux possesseurs de Pagesetter de racheter ce logiciel, pour tout achat d'un Publishing Partner. Dans ce cas, le prix est de $ 150 contre $ 200 au catalogue. Quand verrons-nous Loriciels reprendre du Ere Informatique pour 100 F ?

"City Desk" édité par MicroSearch et "Publisher Plus" de Brown-Wagh Publishing propose aussi un traitement de texte intégré avec mise en page et sortie sur imprimante laser ou à impacts Avec un prix inférieur à $ 100, ces logiciels sont plus particuliérement destinés au "grand public".

"Shakespeare", de Infinity, permet la mise en page de documents et leurs publications sur imprimante laser Post-

►

script ou couleur. Dans le premier cas on obtient un document noir et blanc avec toutes les nuances de gris.
"Calligrapher", distribué par InterActive Softworks, est un puissant éditeur de polices de caractères utilisable avec tous les logiciels de publication. Il peut générer des "ColorFonts", caractères composés de plusieurs couleurs différentes.
InterActive Softworks commercialise plus de 100 polices de caractères réalisées avec Calligrapher.

De neuf à dix-huit heures.

Les logiciels de bureautique arrivent en force sur Amiga. Commodore France propose trois logiciels que nous nous permettons de vous présenter avant les nouveautés d'Ami Expo. Vous avez deviné qu'il s'agit de "Prowrite", de "Maxiplan" et de "Superbase".
Prowrite est un traitement de texte graphique couleur développé par New Horizons Software. Ce logiciel, peu éloigné des produits de C.A.O., permet d'intégrer dans une page de texte, composée avec différentes polices de caractères, des graphismes en couleur. New Horizons Software développe également "Flow", un processeur d'idée qui organise les informations.
Le tableur "Maxiplan" gère aussi des fichiers et produit des graphiques. Plus puissant et compatible avec Lotus 1.2.3., "Maxiplan Plus" dispose d'un langage de macro-commandes. Ces logiciels sont réalisés par Oxxis et importé en France, comme Prowrite, par la société Vaugeois Electronique.
"Superbase Personnel" de Precision Software, est distribuée par Micro-Application. Ce logiciel de gestion de bases de données relationnelles permet de gérer des chiffres, des lettres et des images. Sa version professionnelle, "Superbase Professional", gère aussi les sons et contient un langage de macro-commandes pour les applications de gestions des données.
WordPerfect, de.. WordPerfect, est le premier logiciel développé sur Amiga par une grande société. WordPerfect est en effet le leader, aux Etats-Unis, des ventes de logiciels de traitement de textes, devant Microsoft. WordPerfect, un traitement de textes non-graphique, possédant des options accessibles avec la souris, le rendent très puissant : césure automatique, Thésaurus de mots, notes de bas de page, etc. Encouragé par le succès américain de WordPerfect Amiga (le logiciel), WordPerfect (la société) a développé "WordPerfect Library" pour Amiga. Il comprend 5 parties : le calendrier, le carnet de notes, la calculatrice, le gestionnaire de fichiers et l'éditeur de programmes. Un "Sidekick" pour Amiga ?



Brown-Wagh Publishing est, sans doute, l'un des plus gros distributeurs de logiciels bureautiques aux Etats-Unis. Il propose "The Works", un ensemble de logiciels comprenant : Scribble ! (traitement de texte), Analyse ! (tableur) et Organize ! (gestion de fichiers). Ce "package", moins performant que celui proposé par Commodore France, est toutefois vendu à un prix très intéressant : moins de US $ 200.
Toujours chez Brown-Wagh, on trouve "Write & File", logiciel combiné comprenant un traitement de texte "WYSIWYG" et une mini-gestion de fichier pour US $ 100.
Le logiciel bureautique le plus original reste "MicroFiche Filer". Jay Miner dit à son sujet : « C'est de la dynamite !! ». Cette base de données présente la particularité de posséder une "loupe". Les informations sont présentées dans un plan de travail réduit. Pour visualiser un document alphanumérique, numérique ou graphique, il suffit de positionner la souris à l'endroit choisi.
Les opérations de traitement se font alors à l'aide de commandes toujours activées avec la souris.

CIAO l'Ami !

Un domaine où l'Amiga a encore beaucoup à prouver reste celui de la C.A.O. professionnelle. On ne trouve pas encore l'équivalent d'AutoCad, mais "Dynamic CAD v2.3", de MicroIllusions, donne aux utilisateurs la possibilité de dessiner aussi bien des circuits électroniques que des plans d'architecte en 2D.
La troisième dimension est offerte par le premier logiciel français développé sur l'Amiga. "C.A.O. 3D" écrit par Arnaud Ribadeau-Dumas et distribué par Ere Informatique, est un programme de création d'objets. Arnaud développe actuellement une version professionnelle de son produit et nous promet un logiciel réellement étonnant. A suivre. .
En C.A.O. de circuits électroniques, la société Prolific présentait à l'AmiExpo les deux meilleurs produits du moment. "Pro-Net" aide à réaliser le schéma logique d'une carte électronique et "Pro-Board" trace l'implantation des composants. Disponibles aux Etats-Unis, ils sont proposés au prix de US $ 475 chacun.
La C.A.O. n'est pas un "cheval de bataille" de l'Amiga. On peut expliquer cela par le mode haute-résolution de cette machine, 640 × 512 points entrelacés, qui ne facilite pas un travail professionnel (scintillement gênant). Cependant, les recherches de

Commodore tentent d'améliorer les capacités graphiques qui offriront, d'ici quelques mois, un mode graphique très haute-résolution. Mais attention au prix du moniteur !

Chantez maintenant!

L'Amiga est doué en musique. Son synthétiseur sonore intégré, a des capacités introuvables sur une autre machine à moins de 5000 F. Des logiciels exploitant la "puce" Paula de l'Amiga, transformaient certaines allées de l'AmiExpo en lieu de concerts.

"Hotlicks" d'Infinity Software est un logiciel qui permet pour US $ 50, d'utiliser un synthétiseur performant. Entièrement compatible avec l'Amiga, on peut jouer d'un instrument digitalisé avec "Perfect Sound" de MicroSearch, modifié par "Aegis Audio-Master" et mis en partition par "Aegis Sonix" ou "Deluxe Music Construction Set" de Electronic Arts.

Les techniciens du son utiliseront Synthia, développé par The Other Guys. Ils passeront quelques nuits blanches à l'élaboration de nouveaux sons grâce aux algorithmes, complets et complexes, offerts par le logiciel.

Les ordinateurs sont aujourd'hui utilisés pour piloter des synthétiseurs par l'intermédiaire du Midi, standard d'échange de données entre ordinateur et synthétiseur. Certains pensaient que l'avenir de l'Amiga était, dans ce domaine, presque inexistant. En effet, il ne possédait pas d'interface Midi appropriée, contrairement à ses concurrents directs. Grotesque, puisque l'on trouve sur le marché américain une dizaine d'interfaces Midi, dont la moins coûteuse est celle que l'on construit soi-même : 100 F de composants.

Hypertek présentait son Interface "Midi Deluxe" possédant plusieurs connecteurs : un Midi In, un Midi Thru et deux Midi sélectionnables Thru/Out.

SoundOuest dévoilait la version Amiga (entièrement pilotable par la souris) du logiciel séquenceur "Texture". Ce produit est utilisé en version IBM PC par des artistes aussi connus que Stevie Wonder. SoundQuest annonce aussi des éditeurs sonores spécifiques aux synthétiseurs DX 7 de Yamaha ou D 50 de Roland.

"Dr T's is in !" annonçait-on. Ce qui veut simplement dire que la célèbre société de développement de logiciels musicaux pour Midi, notamment sur C64/128, a commencé à développer sur Amiga. Ils travaillent aussi sur Atari, PC et Mac. Pour Amiga, il y a le séquenceur "Midi KCS V1 6" (Keyboard Controlled Sequencer) qui permet de gérer 48 pistes ! Bien que ce produit existe aussi sur Atari et Mac, la version Amiga reste la plus intéressante. L'Amiga étant multi-tâches, il permet d'avoir en mémoire un séquenceur, un éditeur sonore et un éditeur de partition sans avoir à terminer le programme pour passer de l'un vers l'autre. Dr T's développe une gamme complète de logiciels comprenant, entre autre, des éditeurs sonores spécifiques aux synthétiseurs Roland, un éditeur de partition, etc. La plupart de ces produits sont en cours de finalisation dans leur version Amiga et devrait être commercialisés dès cette année.

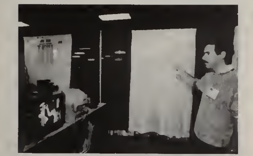


◄

C'est ancore à l'Ami Expo que l'on pouvait découvrir une béta-version du logicial "Music-X" de Microlllusions. Il sara lancé au mois de Mai et offrira de grandas possibilités de séquanceur sur 16 pistes.



La société canadienne Very Vivid présentait son logiciel "Mandala". C'est un vrai "magicien" alliant le geste au son par l'intermédiaire de l'Amiga. Placé face à une caméra vidéo qui vous filme, vous recevez sur un monitaur, votre image digitalisée. Sur cette même image, vous visualisez également des

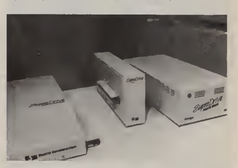


objets, instruments de musique, animaux, etc. C'est alors que le miracle se produit : la digitalisation de votre main entre en contact avec, par exemple, la batterie. Vous voilà musicien, faisant jongler vos mains de la caisse claire à la cimbale sans difficulté. Tout ceci est exécuté en temps réel.

Mandala généra des informations Midi, traduitas par un synthétiseur, an sons at/ou an animations d'objets à l'écran. Les applications de ce produit sont nombreuses : de l'animation d'objets graphiques sur écran déclenchés par les mouvements d'una personne, à la "performance" d'artistes sur scéne. Pour la petite histoire, le groupe de Rock anglais "Echo and the Bunnymen" va utiliser ce système dans sa tournée américaine.
Toutes ces applications manipulant son et graphisme nécessitent beaucoup de mémoire et de puissance de calcul. C'est pour cela que de nombreuses sociétés ont développé des cartes d'extension mémoire, des disques durs et même un disque optique.

Donnaz-moi la carte!

Spirit Technology a développé plusieurs cartes dont la plus originale est l'"Inboard" pour A500 (US $ 280) qui se place directement sur la plaque de base. Elle offre 1,5 Mo de mémoire interne. Cela n'empêche pas d'ajouter l'extension 512 Ko (A501) de Commodore, soit un total possible de 2,5 Mo.
Supra Corporation commercialise un disque pour A500 avec

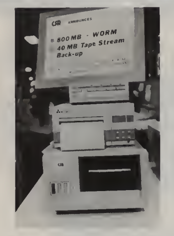


une interface pouvant contenir 1, 2 ou 4 Mo de RAM. Malheureusement, Supra n'est pas encore disponible sur le marché français.
CSA a développé pour l'US Air Force des cartouches de sauvegarde pour le SDI (programme de défense stratégique "Star Wars"). Ils ont ensuite adapté ces cartouches à l'Amiga, ainsi qu'un disque optique "Worm", sur lequel on n'écrit qu'une fois, mais que l'on peut relire à volonté. Ce Worm peut stocker 800 Mo d'informations sur votre Amiga 2000 pour la coquette somme de US $ 6000. Glurp !!!
CSA est spécialisée dans le design de cartes à microprocesseur. Ils ont développé la première carte 68020 + 68881

►

◄





pour Amiga 2000 et une "plaque" offrant les mêmes micro-processeurs à intégrer dans un Amiga 500 à la place du 68000 CSA présentait aussi "Over 030", remplaçant le 68020 de Motorola par le 68030. Ce processeur 32 bits fonctionne à 20 Mhz avec une puissance de calcul inégalée par d'autres processeurs utilisant la même technologie. Un Amiga fonctionne plus rapidement avec ces processeurs, mais la structure actuelle de la

►

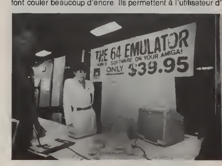
◄

machine ne permet pas d'exploiter réellement toutes les possibilités de ceux-ci.
La carte "Hurricane Accelerator" de Finally, comprend un 68020 et son co-processeur arithmétique 68881. Changez le 68000 de votre Amiga 500, 1000 ou 2000 avec cette carte et votre ordinateur calculera 40 fois plus vite qu'un IMB PC AT et jusqu'à 5 fois la vitesse d'un VAX 11/780 (mini-ordinateur de DEC). A vous pour la vie, moyennant US $ 1050 quand même.

Do you speak...

Nous terminerons cette visite guidée d'Ami Expo par quelques logiciels de langages et des utilitaires.
Le duel qui oppose les deux compilateurs C de Lattice et d'Aztec, n'est visiblement pas près de cesser. Lattice sort une version 4.0 de son compilateur et Aztec une version 3.6. Cette dernière comprend un débugger au niveau du source. Il est bien difficile de deviner quel sera le gagnant d'une bataille qui n'a pas lieu d'être, ces deux produits répondant à des besoins différents.
Malgré l'entrée massive des utilitaires pour Amiga dans le "Domaine Public", quelques programmes connaissent un succès commercial, comme Gomf développé par Hypertek. Ce logiciel permet d'éviter les "plantages" et de récupérer un système intact après la rencontre d'un "Bogue".

Les "émulateurs" C64 que sont "GO-64" et "The 64 Emulator" font couler beaucoup d'encre. Ils permettent à l'utilisateur d'un



Amiga de faire "tourner" des programmes C64 sur sa machine. Tous les coups ne sont pas gagnants. Ces émulateurs sont plutôt destinés au "néo-Amiga-iste" possesseur d'une logithèque 64 très importante. ■





Commodore Revue N° 2
en vente le 15 mai !!

Commodore a trente ans. PET a fait la légende. Amiga fera l'avenir. Commodore, c'est aussi une aventure d'hommes, de créateurs de génie, de risque-tout. Considéré aujourd'hui comme l'un des plus original constructeur en matière de micro-informatique personnelle et familiale, on ne compte plus les projets et les réalisations issus de l'esprit des ingénieurs: C 900, MAX, C 16, B 128 entre autre. La marque Commodore offre actuellement le catalogue le plus large du marché avec 3 gammes de machines: les célèbres C64 et 128, les Amiga 500 et 2000, les comptatibles PC XT et AT. Sans oublier la trentaine de périphériques additionnels qui les complètent. Commodore c'est plus qu'une histoire. C'est un roman... avec ses bons et ses méchants. Première partie: l'aventure Tramiel.

SOUVENIRS, SOUVENIRS !

Par Michael Moï et Philippe Lemigeon.

A la fin des années 40, un jeune polonais émigre aux Etats-Unis. Il s'appelle Jack Tramiel. Il s'engage dans l'armée où il y apprend l'américain, ainsi que la manière de réparer les machines à écrire. En 1958, Jack se trouve à Toronto (Canada) et ouvre sa propre boutique de machines à écrire. Le désir de Tramiel est d'anticiper les besoins des utilisateurs dans le domaine des machines électromécaniques à usage personnel ou professionnel et offrir ainsi un produit au meilleur rapport qualité/prix.

La Commodore Portable Typewriter Company passe rapidement de l'état de simple boutique à celui de constructeur de machines à écrire. Une usine est acquise à Berlin (R.F.A.). Ce qui explique pourquoi l'Europe, et principalement l'Allemagne, a toujours occupée une partie très importante au niveau des ventes de Commodore.
Pendant les années 60, Tramiel s'engage dans la maintenance et la vente d'équipements de bureau, ainsi que dans la distribution de fournitures de bureau pour le compte d'une autre société.
En 1965, Commodore reprend cette société d'Agincourt (Ontario), quartier général actuel de Commodore Canada. C'est à Scarborough (Ontario) que Commodore continua pendant de nombreuses années à fabriquer des classeurs et des bureaux (à notre connaissance, on en fabriquait encore en 1983, ainsi que des boitiers métalliques pour les CBM 8000 ! ! !)

Les premiers calculateurs

Cette même année, Tramiel fait la connaissance du financier et avocat Irving Gould qui deviendra plus tard le "Chairman" de Commodore (l'équivalent en Français serait PDG). Ce sont ces deux hommes qui bâtiront le Commodore que nous connaissons aujourd'hui. L'une des premières choses que fait ce duo est de





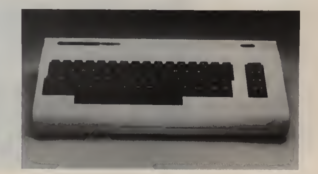
revendre l'usine qui fabrique les machines à calculer mécaniques Commodore. Il est en effet plus rentable de sous-traiter au Japon et de distribuer ensuite, ce que font Tramiel et Gould.
Ils découvrent la machine à calculer électronique, déduisant rapidement que celle-ci mettrait fin à la vie des calculateurs mécaniques. La philosophie de Commodore étant "si nous ne nous faisons pas notre propre concurrence, d'autres s'en chargeront". Tramiel trouve rapidement un fabricant de calculatrices électroniques (RICOH) qu'il distribue sous le nom de Commodore. Profitant de ce marché en pleine expansion la société de Tramiel et Gould décolle vertigineusement... au niveau des ventes.
Commodore commence à fabriquer ses propres calculatrices en 1969, à partir de processeurs Texas Instruments. Commodore est la première société à proposer une calculatrice qui tient dans la main - la C 108 - un exemple de ce qui deviendra le symbole d'innovation et de performance que l'on retrouvera dans les produits futurs. Il faut quand même savoir que cette machine valait le même prix que le VIC 20 vendu quelque 15 ans plus tard!!!
Jusqu'en 1974, Commodore étend sa ligne de produits de calculateurs 4 opérations avec des modèles dotés de mémoires ainsi que des possibilités de programmation, sans oublier les calculatrices scientifiques. Malheureusement, Commodore est largement dépendant de ses fournisseurs de processeurs et d'afficheurs.

L'incident

Ainsi, en 1975, Texas Instruments décide de concurrencer ses propres clients et commence à fabriquer ses propres calculatrices. Au même moment le prix des processeurs chute de 1 000 % alors que Commodore possède un stock immense de processeurs et de machines. C'est "l'incident" qui décide Tramiel à ce que Commodore contrôle dorénavant sa propre destinée et ne reste plus à la merci des fabricants.
En 1976, Commodore rachète l'un de ses fournisseurs en micro-processeurs et semi-conducteurs, la société MOS Technology Inc. Grâce à ce rachat, Commodore subvient à ses propres besoins et garde une avance significative dans le développement de nouveaux produits.
L'utilisateur y trouve aussi son compte puisque les produits Commodore offrent alors un rapport qualité/prix très intéressant.
Après l'acquisition de MOS Technology, se succèdent dans les 18 mois, suivants, deux nouveaux investissements: Commodore rachète "Frontier" (Los Angeles, USA), un fabricant de processeurs complémentaires à ceux de MOS et Micro Display Systems Inc., basé à Dallas (USA), constructeur d'écrans à cristaux liquides. Ainsi, Tramiel et Gould possèdent une technologie qui rivalise largement avec celle de sociétés largement plus importantes. Toujours en 1976, Commodore Corp. se réorganise pour devenir Commodore International Limited, installant son siège financier aux Bahamas et son Quartier Général à Wayne, Pennsylvanie. Depuis, ce dernier a été déplacé à West Chester (Pennsylvanie, USA).
L'année suivante est un moment décisif de la vie de Commodore. Le premier ordinateur personnel de Tramiel, le PET, est introduit sur le marché. Cet ordinateur est entièrement conçu par Chuck Peddle, actuel Président de Tandon Computer, le célèbre fabricant de compatibles PC. Chuck Peddle développait auparavant une carte à monter en kit, la KIM 1.

Allons au Japon!

Le "PET" (Personal Electronic Transactor ou "animal familier" selon le dictionnaire) est contruit autour du même micro-processeur que la KIM 1, le 6502. Celui-ci est développé par MOS Technology et très largement utilisé par d'autres



machines: Atari 400, Apple II, Vic 20. Le PET est lancé à la Foire d'Hanovre en Allemagne et au CES (Consumer Electronic Show) aux Etats Unis. C'est le premier pas de Commodore dans le marché de l'informatique personnelle.
Le PET déclenche chez Commodore une nouvelle période de croissance rapide. Cet ordinateur est diffusé mondialement mais gagne plus particulièrement le marché Européen, du fait de l'étendue du réseau de distributeurs mis en place depuis l'Allemagne. Commodore lance ensuite le PET 4000 et plus tard, la série des CBM 8000. La machine suivante, la plus importante, est le très populaire VIC 20 (processeur 6502, 3,5 Ko de RAM, 20 Ko de ROM, etc...). Il est lancé au Japon en 1981. Jack Tramiel déclare à propos de cette opération: "Les Japonais arrivent, pour cela nous devons aller au Japon".
Commodore vend 1.000.000 de Vic 20 jusqu'en fin 1983 avec une fréquence, durant les derniers mois, de 100.000 unités par mois (soit environ 3.000 Vic 20 vendus par jour!!!). Cependant Tramiel ne s'endort pas sur ses lauriers tout frais et continue de développer de nouveaux produits. Au mois d'Août 1982, le premier Commodore 64 est disponible. A la fin de cette même année, les ventes mensuelles dépassent celles de l'Apple II (environ 25.000 unités par mois). Machine révolutionnaire, elle intègre les meilleurs processeurs MOS du moment. Le 64 est architecturé autour du 6510 (un 6502 très amélioré) permettant une plus grande gestion de la mémoire, un processeur sonore équivalent à un synthétiseur (les concurrents en sont encore à générer des bips) et un processeur graphique d'avant-garde, le premier à gérer des Sprites (ou Lutins). Aujourd'hui, le C 64 reste l'ordinateur personnel le plus répandu dans le monde. 7 millions de personnes l'on choisi et ce chiffre progresse encore!

Delirium

Rappelons que pendant cette année 1982, Commodore présente d'autres machines: le "Max Machine", une combinaison de console de jeu, de synthétiseur et d'ordinateur, le "BX 256", un ordinateur 16 bits professionnel, le P 128 une troisième génération des PETS et le B 128 qui vient remplacer la série des CBM 8000. Ces machines n'ont qu'un succès très éphémère, voire quasi-inexistant. Des délires d'ingénieur, semble-t-il.
En 1983, les ventes de C 64 ne cessent d'augmenter, ainsi que celles de son lecteur de disquettes attitré, le 1541 (le périphérique le plus vendu au monde). L'année se termine en beauté, les ventes excédant les 300 000 ordinateurs par mois et le chiffre d'affaires dépassant le milliard de dollars.
Cependant, sitôt l'annonce de ces résultats faite, on apprend que Jack Tramiel quitte la société qu'il a fondée 25 ans plus tôt, suivi par un quart des dirigeants et des ingénieurs de Commodore. Aujourd'hui les raisons restent encore sombres. A l'époque, certains prétendent que c'est parce que Gould refuse l'entrée d'un des fils de Tramiel dans le comité de direction, d'autres pensent que Gould veut de toute façon évincer Tramiel à l'instar de John Sculley avec les fondateurs d'Apple Jobs et Wozniak. Entre temps, Gould est devenu actionnaire majoritaire de Commodore. On ne saura sans doute jamais ce qu'il se passa réellement entre ces deux hommes, qui bâtirent pendant 20 ans l'un des plus grands groupes de micro-informatique du monde. Commodore et Tramiel c'est fini. Celui-ci rachète pendant l'année 1984, la Warner Corporation, "Atari" si vous préférez. Marshall Smith prend la place de Jack Tramiel.

Dans notre prochain numéro, la suite de la saga Commodore avec la naissance d'Amiga. ■



Des solutions professionelles complètes sur ATARI ST et AMIGA

Horaires

Du Lundi au Samedi de 9h30 à 19h30

Démonstrations sur rendez-vous

INFOMANIE

3 Rue Perrault 75001 Paris téléphone : 40.20.01.20

Métro : Louvre

Environnement complet de periphériques et logiciels
Support technique
Conseil
Si c'est disponible c'est à INFOMANIE

AMIGA

	TTC
AMIGA 500	4690
AMIGA 500 COULEUR	7490
AMIGA 2000	11590
AMIGA 2000 COULEUR	15299
AMIGA 2000/20	21500
AMIGA 2000 XT	26790

LOGICIELS	TTC
AEGIS ANIMATOR	950
AEGIS IMPACT	690
AEGIS SONIX	690
ANIMATE	1450
AUDIOMASTER	490
BUTCHER	399
CALLIGRAPHER	990
COMIC SETTER	790
DE LUXE MUSIC C.S.	798
DE LUXE PAINT 2	990
DE LUXE VIDEO	989
DIGIPAINT	630
DIRECTOR	650
LATTICE C	1790
MAXIPLAN	1690
MCC ASSEMBLEUR	678
MCC PASCAL	949
MCC SHELL	489
MCC TOOLKIT	388
MCC LISP	1490
PAGE FLIPPER	390
PAGE SETTER	1485
PIXMATE	490
PROFESSIONAL PAGE	2990
PRO WRITE	1100
SCULPT 3D	890
SILVER	1790
SUPERBASE	989
TV SHOW	750
TV TEXT	750
VIDEOTITLER	1090
VIDEOSCAPE	1290
V.I.P.	1690
VIZAWRITE	1450

Avec nos produits, optimisez les performances de votre Amiga.

EXCLUSIVITES

	TTC
GENLOCK COMPOSITE	5811
Indispensable pour toute application video. Incrustation à l'écran du signal AMIGA avec un signal vidéo externe. Sort un signal PAL-Composite exploitable directement sur bande vidéo	
EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA	
- A500	5490
- A1000	5690
Possibilité de chainer jusqu'à 4 extensions sur la même machine (8 MEGA). Auto-alimentées auto-configurées.	
DISQUES DURS 20 MEGA	
- A500	6990
- A1000	7290
Sur commande VERSION 60 MEGA pour 500 et 1000	

	TTC
AMIGA 500+	
A500 couleur, ext 2 Mega, DD 20 Mega	19400
AMIGA 2000 PAO COULEUR	
A2000, Moniteur couleur haute persistance, Professional page, Laser Poscript AST	55000
AMIGA 2000 DIGITALISATION	
A2000 couleur, Digiview, Caméra CCD Pulnix, Statif	28339
AMIGA 2000 VIDEO	
A2000 couleur, Genlock Composite, Videotitler, Tv show	21900
AMIGA 2000 BUREAUTIQUE	
A2000 couleur, DD 20 Mega, Carte XT, Pro Write, Superbase, Maxiplan	29500
AMIGA 2000 GRAPHISME	
A2000 couleur, tablette CRP, Deluxe paint 2, Digiview, imprimante couleur jet d'encre SHARP JX 720	38500

AMIGA !

IMPRIMANTES

	TTC
STAR LC 10	2690
STAR NB 24/10	5990
STAR NB 24/15	8490
LASER POSTSCRIPT AST	42577

PERIPHERIQUES

Camera CCD H.R.	9450
Statif pour digitalisation	1290
Scanner Hawk CP 14	15900
Tablette Graphique CRP A4	4650

Tablette Graphique CRP A3	8950
Table Traçante A3 Roland 880	12989
Table Traçante A2 Roland DPX 2000	56454
Table Traçante A1 Roland DPX 3300	68017
Onduleur Powerlab 200 VA	3546
Drive Camana 3" 1/2	1890
Drive Interne 3" 1/2 A2000	1649
Moniteur Haute Persistance	NC
Kit Disque Dur AMIGA	7104
Extension 2 Mega A2000	3546
Extension 512 K A500	1096
Carte XT	5681
Palette Polaroid	23861
Interface Palette	9476
Digiview	1990
Interface MIDI	499
Scanner Hawk CP 14	15900
Tablette Graphique CRP A4	4650
Tablette Graphique CRP A3	9500
Imprimante SHARP JX 720 jet d'encre couleur	16485

JEUX

Balance of Power	299
Barbarian	219
Bard's Tale	229
Dark Castle	329
Defender of the Crown	299
Deja vu	329
Flight Simulator 2	398
Garrisson	289
Goldrunner	199
Halley Project	269
King of Chicago	349
Leisure Suit Larry	399
Racter	269
Scenery Disk 7	229
Scenery Disk 11	229
Terrorpods	249
Test Drive	329
Uninvited	329

LES TRUCS D'AMI

animé par Michaël Moï

Comme pour la rubrique "Scouts toujours" pour Commodore 64 et 128, "Les trucs d'Ami" est avant tout, un échange d'astuces entre lecteurs. La rédaction peut, dans certains cas, répondre à vos questions, mais nous sommes parfois aussi béotiens qu'un débutant devant un problème à résoudre Nous vous demanderons alors votre aide de façon à ne pas laisser un utilisateur devant un obstacle insurmontable Vous pouvez dès aujourd'hui nous écrire - nous ne pouvons assurer dans l'immédiat un service téléphonique - et nous faire parvenir vos idées, questions et "trucs et astuces" afin de développer cette rubrique. Merci Commodore Revue, "Michael Moi"
73, rue de Turbigo - 75003 Paris

Signatures

De tout temps, les artistes et créateurs ont signé leurs œuvres Il est classique de voir les signatures des peintres sur leurs toiles ou celles des Compagnons sur les édifices qu'ils bâtissent Aujourd'hui, les techniciens participant à l'élaboration de nouveaux ordinateurs, voire de logiciels, n'hésitent pas à se "sacrifier" à la même coutume

Sur l'Amiga, on trouve plusieurs endroits où les ingénieurs d'Amiga Corp ont laissé leurs "traces" avant que cette société ne soit dissoute

Signatures "Hard"

Tout d'abord, si vous avez un Amiga 1000, vous pouvez découvrir sur la plaque de base les signatures des concepteurs et même l'empreinte de la patte du chat de Jay Miner Possesseurs d'A500 ou A2000, pleurez sur votre sort, les auteurs n'apparaissent pas sur les machines

Signatures "Soft"

Le logiciel de l'Amiga (KickStart et Workbench) a été programmé par différents ingénieurs qui ont laissé en plusieurs endroits leurs autographes Dans le KickStart 1 2 sur A1000 et A500/2000, vous trouverez un message, non codé, en tapant le petit programme Basic suivant .

```
FOR i - 16649670& TO 16649747&
PRINT CHR$ (PEEK (i)) ,
NEXT i
```

Si vous êtes possesseur d'Amiga 1000, vous pourrez essayer d'avoir le même message, avec le Kickstart 1.1, en modifiant la première ligne par :

```
FOR i - 16653596& TO 16653672&
```

Petite précision . Dale Luck est actuellement l'un des derniers ingénieurs de feu Amiga Corp qui contribue à travailler pour Commodore. Il collabore actuellement à la finalisation du Kickstart/Workbench 1 3 et au développement du Workbench 1 4. Ce dernier comprend lui aussi quelques messages cachés. Les afficher n'est pas une mince affaire Demandez l'aide d'une deuxième personne si vous n'avez pas les doigts suffisamment longs pour la manipulation suivante

Appuyez simultanément sur les deux touches Shift, les deux touches ALT et l'une des touches de fonction (F1 à F10) Vous obtiendrez ainsi dix messages différents correspondant à la liste des principaux créateurs de l'Amiga Les possesseurs d'A1000 obtiendront pour F10 le message suivant . "We made Amiga, They fucked it up" (Traduction élégante nous avons créé l'Amiga, ils l'ont saboté") Pour l'A500/2000, cette phrase a été remplacée par une autre Mais vous pourrez l'obtenir en maintenant toujours appuyées les deux touches Shift, les deux ALT, une touche de fonction et en introduisant une disquette dans un lecteur. A ce moment, vous aurez très peu de temps pour apercevoir ce message puis un second "The Amiga, Born a champion"

Enfin, le dernier message caché, à notre connaissance, est contenu dans le programme "Preferences" Pour l'afficher, suivez rigoureusement les instructions ci-dessous

Lancer le programme "Preferences",
Cliquez quatre fois de suite sur les quatre boutons des souris qui se situent sur la droite de l'écran Appliquez-vous à bien cliquer sur les boutons des souris de la gauche vers la droite,
Cliquez sur l'option "Change Printer",
Cliquez plusieurs fois sur la grosse flèche qui pointe vers le haut jusqu'à bloquer la liste des imprimantes sur "Custom",
Cliquez une dernière fois sur cette flèche et vous verrez apparaître le message suivant "Caryn and = RJ = love 4 ever" - Caryn et RJ Mical s'aiment pour l'éternité

RJ Mical est la personne qui a programmé "Preferences" et surtout "Intuition", l'ensemble des routines gérant l'interface Souris-Fenêtres-Menus déroulants. Il travaille actuellement chez EPYX

Ceci termine la liste des signatures cachées que nous connaissons Si parmi vous, certains ont eu vent d'autres messages, faites-le nous savoir, nous les publierons afin que tous les lecteurs en profitent

Personnalisez votre CLI

Si vous en avez assez de ces caractères monotones que vous manipulez toute la journée sous "CLI", changez de vie, changez de style

L'affichage du texte sous le programme "CLI" est piloté par une partie de l'Amiga, appelée "Console Device". Ceci est en fait un périphérique, au même titre qu'une imprimante, vers lequel on peut envoyer des commandes Sous "CLI", il est possible de configurer votre texte en envoyant des commandes "ESCape" de la manière suivante

Tapez COPY * to * (* représente le périphérique Ecran),

Puis tapez les codes suivants, sans les espaces ESC [*style* ; *coulcarac* ; *coulfond* m
Enfin tapez CTRL pour terminer la saisie
Voici la liste des options de styles de textes possibles style 0 = Normal, 1 = Gras, 3 = Italique, 4 = Souligné, 7 = Inversé
La couleur du caractére choisie parmi les 4 affichées sous Workbench est coulcarac 30 = couleur 0, 31 = couleur 1 (couleur d'origine), 32 = couleur 2, 33 = couleur 3
La couleur de fond choisie parmi les 4 affichées coulfond 40 = couleur 0 (couleur d'origine), 41 = couleur 1, 42 = couleur 2, 43 = couleur 3
Quelques exemples
ESC [1,3,32,43m donne un caractère gras, italique avec des couleurs
ESC [4,7m donne un caractère souligné et inversé
ESC [30,41m donne un caractère de couleur 0 et de fond 1



ESC [0m redonne le caractère normal de départ

Raccourcis

Il est parfois plus rapide de taper sur deux touches que de saisir la souris et de cliquer sur un gadget Voici quelques raccourcis simples mais efficaces
Les commandes suivantes sont actives sous Workbench
CTRL B est équivalent à Cliquer sur CANCEL
CTRL V est équivalent à Cliquer sur RETRY
CTRL N est équivalent à Placer l'écran Workbench en avant de l'écran graphique
CTRL, est équivalent à Placer l'écran Workbench en arrière de l'écran graphique
Les commandes suivantes sont actives sous CLI
CTRL X efface le contenu de la ligne
CTRL N active une deuxième table de caractères
CTRL K remonte le curseur d'une ligne (quasiment inutile!!)
CTRL L efface le contenu de la fenêtre
CTRL J exécute un retour à la ligne sans effectuer la commande précédemment tapee On peut ainsi créer des commandes par lot sans fichier "Batch" ■

SCOUTS TOUJOURS !

animé par Alax Kalibur

Voici une rubrique qui va sûrement intéresser plus d'un lecteur. En effet, ces deux pages vous appartiennent entièrement. Il ne tient qu'à vous de nous écrire, pour poser ou répondre à des questions. Pour cela n'hésitez pas à nous contactez (par courrier) si vous pensez avoir une astuce géniale à proposer ou si vous avez une idée de truc mais insuffisamment de connaissances pour la mener à terme. Nous ne sommes là que pour créer une émulation entre les bons programmeurs et les débutants. C'est à vous de nous aider à animer cette rubrique pour qu'elle vive, ou la délaisser pour qu'elle meure. Faites votre choix mais faites le bien.



Ecrire à : Commodore Revue, "Alex Kalibur", 73, rue de Turbigo. 75003 Paris.

Une astuce de manucure

Voici déjà, pour commencer, un petit truc pour les impatients et les rapides du clavier Si vous possédez un 128, vous avez pu vous apercevoir que celui-ci met un certain temps, si ce n'est un temps certain, à "booter" lors de l'allumage. Il cherche sur la disquette si le CPM est présent et il le charge. Pour éviter d'attendre les quelques secondes parfois irritantes nécessaires à cette recherche, il suffit de faire "RUN/STOP RESTORE" Cette manœuvre permet de prendre la main "illico presto" et de programmer en assembleur sans trop se manger les doigts rien qu'à l'idée d'avoir à patienter jusqu'à la remise sous tension du 128.

Adresse inconnue

Ne vous est-il jamais arrivé de passer des heures devant votre Commodore à vous demander où le pauvre microprocesseur était en train d'accomplir sa tache ingrate ? N'avez-vous pas encore usé vos yeux une nuit entière à tenter de comprendre ce que pouvait faire le 6510 pour que le micro "plante" ? Quelle solution devant un écran fixe et un clavier insensible à tout contact ? Voici le remède tant convoité par de nombreux programmeurs en langage machine N'hésitez plus une seconde et tapez le listing suivant Vous ne serez pas déçus. Le principe de fonctionnement est très simple : à chaque interruption non masquable, c'est-à-dire lorsque le système va "scanner" le clavier et vérifier que tout se passe bien, il est possible de récupérer l'adresse du "PC" - compteur d'instruction pointant sur l'adresse en cours d'interprétation par le microprocesseur - et de l'afficher bêtement, sans se poser de questions Il faut avant tout savoir que chacune de ces interruptions se produit tous les soixantièmes de secondes, c'est-à-dire un temps infiniment long pour le 6510 et trop minuscule pour que l'homme puisse réellement distinguer ce qui se passe. Le fait est que cela donne une idée, à quelques octets près, de l'endroit où le programme boucle, sinon la preuve en est qu'une grave erreur de programmation a été commise (plus "d'empilements" que de "dépilements" ou inversement)

Voici comment procède le petit programme livré. Lorsqu'une interruption est déclenchée le micro-processeur va se brancher à l'adresse contenue par les octets $FFFK et $FFFF Celà l'envoie directement, sans passer par la case départ, à l'adresse $FF17. La routine alors exécutée se charge d'empiler le registre des indicateurs, l'accumulateur et les registres d'index, pour les préserver contre toute modification qui serait engendrée par la routine de "scanning" du clavier Est aussi sauvegardé par empilement, le registre de configuration stocké en $FF0, on n'est jamais trop prudent. Ceci fait, le programme est protégé contre toute agression externe et pourra donc reprendre son cours sans problème après la restitution de tous les facteurs mis à l'abri Le micro-processeur est alors aimablement prié d'aller faire un tour du côté du contenu des adresses $314 et $315 Normalement, il doit poursuivre ses investigations en $FA65, justement là où se situe la routine de "scanning" clavier. Mais, là est toute l'astuce, il suffit de charger le contenu de ces adresses mémoires et de le remplacer par l'adresse d'un de vos programmes pour qu'il soit exécuté tous les soixantièmes de secondes. Etonnant non ?

Le programme se compose de deux parties distinctes. La première, de $1300 à $130C, sert simplement à installer l'adresse du programme principal à la place du vecteur d'interruption habituel Remarquez que les interruptions sont

inhibées pendant cette opération, car si par un grand hasard, une interruption était déclenchée au milieu du transfert, il en découlerait un magistral "plantage" puisque l'adresse résultante ne pointerait ni sur le programme, ni sur le vecteur normal Pour la suite du programme, le pointeur de pile est transféré dans le registre "X", ou le poids faible du "PC", préalablement empilé, est affiché par l'intermédiaire de la routine située en $131A Le même sort est ensuite jeté sur le poids fort du "PC". C'est là que, contrairement à tous les programmes écrits en assembleur, la sortie de la routine ne s'effectue pas par un "RTS" mais par un JMP $FA65, adresse de traitement du clavier, pour que le C128 continue sa course sans aucune perturbation, si ce n'est quatre caractères en haut à droite de l'écran La suite du programme est claire comme de "l'eau de roche" : le déplacement sur la pile est donné par le registre "X" qui contient le pointeur de pile Il faut y ajouter $106 car la base de la pile est en $100 et le "PC", empilé le premier, a été recouvert ensuite par 6 octets, ceci, il faut le rappeler, relativement au pointeur de pile L'octet est alors modifié pour obtenir, en fonction de la valeur du quartet traité, le caractère à ranger dans la mémoire écran Cette valeur résiduelle est stockée en $400 (début de la mémoire écran texte) et indéxée par le contenu du registre "Y" qui pointe sur la colonne à modifier. Voilà ! Simple non ? Il suffisait d'y penser

Cette petite astuce spéciale programmeurs ne pouvait se permettre de ne pas fonctionner aussi sur le "grand" frère du 128 Mais il faut pour celà, modifier comme suit le listing source pour arriver aux fins désirées. remplacer la ligne JMP $FA65 par la ligne JMP $EA31. Ceci est la seule adresse différente, dans notre cas, entre le 64 et le 128. Pour le programme Basic, il faut changer les deux premieres DATAS de la ligne 130, soit 101 et 250, pour qu'elles deviennent respectivement 49 et 234. Ceci fait, le C64 vous donnera en permanence l'adresse approximativement en cours. Voilà qui clôt cette première édition des trucs et astuces

Vieux mots tard que jamais

Nous attendons votre courrier avec impatience en espérant qu'il sera le plus riche qu'une revue n'ait jamais connu Il va aussi sans dire, que le courrier peut ne rien avoir à faire avec cette rubrique et être adressé aux petites annonces ou à la rubrique listings. D'avance merci

```
*1300 78          SEI
*1301 A9 0D       LDA #$0D
*1303 8D 14 03    STA $0314
*1306 A9 13       LDA #$13
*1308 8D 15 03    STA $031S
*130B 58          CLI
*130C 60          RTS
*1300 BA          TSX
*130E A0 27       LDY #$27
*1310 20 1A 13    JSR $131A
*1313 E8          INX
*1314 20 1A 13    JSR $131A
*1317 4C 65 FA    JMP $FA65
*131A BD 06 01    LDA $0106,X
*1310 20 27 13    JSR $1327
*1320 BD 06 01    LDA $0106,X
*1323 4A          LSR
*1324 4A          LSR
*1325 4A          LSR
*1326 4A          LSR
*1327 29 0F       AND #$0F
*1329 C9 0A       CMP #$0A
*1328 90 02       BCC $132F
*1320 69 C6       ADC #$C6
*132F 69 B0       ADC #$B0
*1331 99 00 04    STA $0400,Y
*1334 88          DEY
*1335 60          RTS
```

```
10 FORI=4864 TO 4918
20 READA:POKEI,A
30 NEXT
40 SYS 4864
100 DATA 120,169,13,141,20,3,169,19
110 DATA 141,21,3,88,96,186,160,39
120 DATA 32,26,19,232,32,26,19,76
130 DATA 101,250,189,6,1,32,39,19
140 DATA 169,6,1,74,74,74,74,41
150 DATA 15,201,10,144,2,105,198,105
160 DATA 176,153,0,4,136,96,1,252
```

A le voir, Jay Miner ressemble plus à un hippy quinquagénaire qu'à un ingénieur-concepteur. Ce grand bonhomme, dépassant largement le mètre quatre vingt, vêtu d'une chemise à carreaux et d'un jean élimé, accepta une interview avec gentillesse et décontraction. Père de l'Amiga, s'il en faut un, il nous raconta, parfois (un peu) amer et souvent enthousiaste, "The fabulous Amiga story". Elle commença en 1982 et se termina, pour Jay, en Mars 1987. Depuis, il cultive, mollement son jardin. Sans avoir à se mettre à genoux, il serait prêt à continuer l'aventure. Qui fera le premier pas ?

TEL PERE, TEL AMIGA !

Au début des années 50, Jay Miner a pour ambition de devenir médecin. Il commence des études mais change rapidement d'orientation - en raison semble-t-il de l'ambiance "particulière" de son université - pour choisir l'électronique et obtient en 1958, son diplôme d'ingénieur à Berkeley, Californie. A l'époque, l'industrie des processeurs et des micro-processeurs est tout juste naissante. Jay Miner s'intéresse plus particulièrement aux micro-transistors et se forme, à l'aide de quelques livres, à la micro-électronique.

"C'était une période extraordinaire, dit-il, où l'on devenait facilement expert simplement en apprenant ce qu'il y avait dans les rares ouvrages qui traitaient du sujet".

En 1964, Jay est engagé par la General MicroElectronic, une filiale du groupe Fairchild, où il travaille sur les premières puces de technologie "Mos". Il conçoit pour cette société différents micro-processeurs pour des calculatrices, montres et divers appareils électroniques.

"Atari nous sous-estiment !"

En 1974, alors qu'Atari triomphe avec son jeu d'arcade "Pong", Jay est présenté par l'un de ses amis aux dirigeants de cette société. Il réalise, en qualité de "Consultant", la puce graphique de la console de jeu "VCS 2600". Fort du succès public de celle-ci, Atari embauche Jay et plusieurs ingénieurs à la conception d'un micro-ordinateur. Il nous déclare :

"J'ai mis au point la puce graphique des Atari 400/800 XL. Jusqu'en 1979, Atari vit une période très pospère. Mais une dizaine d'ingénieurs mécontents de leur condition salariale, la quitte pour fonder Activision. Cette mésentente était fondée sur le fait qu'Atari faisait des ponts d'or aux développeurs externes.

J'ai moi aussi quitté Atari à la fin de 1979."

Avant d'intégrer la société Zymos, Jay Miner propose quand même à Atari de lui confier le développement d'un micro-ordinateur architecturé autour du 68000 de Motorola, sans suite. Et si le... Son travail chez Zymos consiste à réaliser des mini-systèmes à micro-processeurs pour des pace-makers. C'est moins drôle.

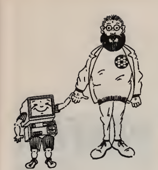
Une machine de simulations.

"Larry Kaplan est venu me proposer en 1982, nous raconte-t-il, de créer une nouvelle société, Hi Toro. Nous devions construire des consoles de jeux.

Je concevais les micro-puces et Larry les logiciels. Les débuts ont été très difficiles et Larry a quitté la société. A la suite de ce départ, je l'ai rebaptisée Amiga Corp."

Il recrute Dave Morse, précédemment Directeur du Marketing de Dinky Toys, qui devient Vice Président d'Amiga Corp. "Avoir ma société, dit Jay, c'était la possibilité de réaliser un vieux rêve. Créer une machine de simulation de vol à très bas prix."

En effet, il avait été étonné, quelques années plus tôt, par les simulateurs de vol professionnels. Il voulait, comme un gamin, en posséder un chez lui. Le 68000 étant le meilleur micro-processeur du moment et celui offrant le plus de possibilités, il définit son projet autour de cette technologie. C'est aussi à ce moment qu'apparaissent les "Blitters" (puces graphiques). Jay créé le sien, ainsi qu'un processeur sonore particulier afin d'obtenir les meilleurs résultats.



"Nous n'avions pas beaucoup d'argent, explique Jay, mais Dave apportait des fonds, grâce à la commercialisation de manettes de jeux originales. Nous avons trouvé des investisseurs mais ils voulaient que nous fabriquions une console de jeu. Nous avons, pour cela, demandé à R J. Mical et Dale Luck de collaborer à ce projet. Nous avons mis un an à concevoir des puces devenues maintenant célèbres Agnus, Denise et Paula".

Steve 007.

Nous sommes déjà en 1984 et le marché des consoles de jeux s'étiole.
Les manettes de jeux Amiga se vendent moins bien et la société court à sa perte. "Ça commençait à être le début de la fin, nous dit Jay ému. J'ai hypothéqué ma maison, pour payer les derniers salaires. Ensuite, j'ai démarché différents constructeurs susceptibles de racheter Amiga Corp. Steve Jobbs, d'Apple, est venu me voir. Il trouva que la machine était trop "Hardware". En fait je suis sûr, aujourd'hui, qu'il venait nous espionner pour contrôler si cette machine était plus puissante que son Mac Intosh. En effet, elle l'était."
Jay prend aussi contact avec Atari. Le constructeur décide de lui prêter de l'argent avec pour objectifs de signer un contrat pour l'exploitation des puces Amiga. Au même moment, Jack Tramiel rachète Atari et la situation se dégrade rapidement. Jay renvoie la totalité de l'argent, prêtée par les prédécesseurs de Tramiel, et cesse ainsi toute relation avec Atari. Il ne commentera pas cette décision, préférant le silence.
Marshall Smith, Manager de Commodore International, obtient l'accord de racheter la société Amiga Corp. Le géant américain rembourse les créanciers et installe tout le personnel à Los Gatos, Californie. Jay Miner est nommé Directeur Général de Commodore-Amiga.

Les premiers au monde.

"Nous nous sommes mis tout de suite au travail, nous narre Jay, car nous voulions présenter pour la fin de l'année 1985, l'Amiga 1000. C'était le premier ordinateur basé autour d'un 68000, aidé par 3 co-processeurs. Nous l'avons conçu à Los Gatos, sans recevoir beaucoup d'aide de Commodore West-Chester. Pourtant nous n'étions pas considérés comme des indésirables, notre projet "excitant" tout le personnel. En effet, nous étions les premiers au monde à doter un micro-ordinateur de 25 canaux DMA, ce qui reste aujourd'hui une très grande performance technique. Je crois que ceux de West-Chester étaient dépassés techniquement."
Malgré tout, l'équipe de Jay n'est pas satisfaite. Les filiales américaines et allemandes de Commodore annoncent la prochaine disponibilité d'un Amiga 500, conception américaine de West-Chester et d'un Amiga 2000, conception allemande. Ces ordinateurs seront mis en vente dès Septembre 1986.
L'Amiga 1000 fut présenté "en grandes pompes", à la fin de l'année 1985 et ne connut en 1986 qu'un succès limité, alors que c'était la plus puissante machine du marché, s'étonne Jay. Je pense que la publicité était insuffisante, Commodore ne promotionnait pas réellement l'Amiga 1000, en raison des A 500 et A 2000 qui arrivaient."

Los Gatos ferme !

1986 est l'année "Coup de Théâtre" pour Commodore. Les ventes décroissantes du C64 et l'insuccès imprévu de l'Amiga provoquant d'importantes pertes d'argent pour la Corporation. Sans appui des banques et de ses créanciers, Commodore est forcée de licencier du personnel et de fermer deux de ses usines. Avant la fermeture, en Mars 1987, de Commodore-Amiga de Los Gatos, Jay a tout juste le temps de finaliser la version 1.2 du système et de mettre au point les versions FAT des puces de l'Amiga. Les ingénieurs sont licenciés et Jay interrompt toute activité avec Commodore.
Depuis maintenant un an, Jay Miner est un "retraité" paisible qui passe ses journées à cultiver son jardin. Le recul qu'il a pris par rapport au monde des affaires lui a permis d'analyser ses erreurs et celles qu'il estime venir de Commodore.
"Je pense, dit-il, qu'il fallait nous laisser achever le développement de l'Amiga 1000. Commodore nous a, dans un certain sens, un petit peu "volé" notre savoir-faire. Pourquoi avoir sorti en toute hâte, l'A 500 et l'A 2000 ? Nous offrions déjà la meilleure technologie, la puissance, la convivialité et l'accès le plus facile sur un ordinateur. Pourtant, je ne suis pas entièrement satisfait du système d'exploitation de l'Amiga que nous aurions pu rendre beaucoup plus puissant."

Jay, toujours prêt !

En fait ce que Jay ressent, c'est le sentiment de désaccord entre créativité et rentabilité. Il est l'exemple-type de l'artiste perpétuellement insatisfait de son œuvre, mais qui la cède, pour vivre, à l'antiquaire du coin.
Dans la conversation, nous abordons le marché mondial de la micro-informatique dont sa référence est, bien sûr... l'Amiga.
"Pour moi, le système d'exploitation OS/2 ne sera jamais aussi puissant que le DOS Amiga, de par ses restrictions, nous affirme-t-il. Quant au Mac Intosh, il essaie difficilement de travailler en multitâches, mais à part un ou deux logiciels, il faudra réécrire les autres. En revanche, je suis ravi de la qualité des développements des logiciels sur Amiga. J'aime beaucoup ce que fait Newtek Leur logiciel Digiview, fut le premier à utiliser le mode "HAM". J'avais inclus ce mode particulier pour rester compatible avec la norme NTSC (standard vidéo américain). HAM devait être retiré de Agnus, mais cela représentait un travail considérable et nous n'avons pas eu le temps..."
Il faut reconnaître aujourd'hui, que l'acquisition d'Amiga Corp. par Commodore lui a été sans aucun doute bénéfique et salutaire. On imagine mal Commodore continuer à développer uniquement sa gamme de produits C64 et 128. Jay Miner, qui ne semble pas vouloir se consacrer plus longtemps au jardinage, serait prêt à retravailler avec Commodore. En effet, comme nous le savons, les versions FAT des puces de l'Amiga, sont finalisées. Il ne reste qu'à concevoir un Bus 32 bits et d'implanter des mémoires statiques qui seraient connectés à un 68030. L'appel est lancé, même si nous l'écrivons en français.

Propos recueillis par Michaël MoT et Philippe Lamigeon Los Angeles, Janvier 1988

Depuis le début de la micro-informatique, Commodore présente des machines innovatrices qui apportent un "plus" à l'utilisateur. Pour beaucoup d'entre nous, grace à ses ordinateurs, Commodore rime avec évolution technologique. Depuis maintenant un peu plus de deux ans, Commodore commercialise une gamme de machines beaucoup moins originales mais tout à fait fonctionnelles: les compatibles MS/DOS. Peu connue en France, cette gamme reçoit un franc succès dans les autres pays européens, particulièrement en Allemagne où plus d'un compatible PC vendu sur trois est de marque Commodore. Ce véritable plébiscite d'Outre-Rhin mérite que l'on étudie d'un peu plus près ces appareils, engendrés par un des pionniers de la micro-informatique qui a su s'aligner sur ce qui, de fait, est devenu un standard.

PRESQUE PARFAIT

par Al Candra



Fin 1985, Commodore présente les PC 10/20, premières machines compatibles PC de la marque. Ils intègraient 256 Ko de ram, un (PC 10) ou deux (PC 20) lecteurs de disquettes, un disque dur de 10 Mo (PC 20), une carte texte monochrome compatible MDA, une carte série et une carte parallèle (rares à l'époque) et coûtaient de ... 18000 à 28000 F. H T. A leur sortie, ces machines sont saluées comme étant d'un bon rapport qualité-prix mais "bénéficient", en France, d'une politique commerciale inadaptée et les ventes resteront confidentielles.

L'introduction, en 1986, de la série II des PC 10/20 laisse espérer un décollage significatif des ventes. En effet, cette nouvelle série présente de sérieuses améliorations: la carte texte est remplacée par une carte graphique multimodes (MDA, CGA, Hercules et Plantronics) alors très innovatrice, la mémoire passe à 512 Ko et le disque dur à 20 Mo. La carte mère est revue, la série II est commercialement et techniquement ▶

◄
intéressante. Le succès est foudroyant en Allemagne où Commodore se hisse rapidement aux premières places des constructeurs de compatibles. Malheureusement, il est inexistant en France où beaucoup de clients potentiels ignorent même que Commodore fait du compatible PC.

Depuis fin 1986 sont apparus les PC 40 (compatibles AT) et le PC One (Monodisquette). A l'occasion du dernier forum PC, Commodore a dévoilé les nouveaux PC 10/20 série III et son premier micro à base de 80386 : le PC 60. C'est avec cette véritable gamme allant du petit compatible familial au 32 bits professionnel que Commodore espère quelque peu s'imposer sur le marché national du compatible MS/DOS.

Une base solide

Ces deux compatibles sont très récents puisqu'ils viennent d'être dévoilés au dernier forum PC. Commodore réactualise ainsi sa gamme XT et avance des arguments non négligeables face aux concurrents.

Ce qui frappe au premier regard, c'est la "cure d'amaigrissement" qu'a subi cette nouvelle série. En effet, 30 % du volume a été gagné par rapport à la série II. L'unité centrale est très compacte grâce à l'utilisation intensive de puces et de circuits à haute intégration. La couleur beige clair utilisée n'est pas très originale mais l'ordinateur et le moniteur monochrome forment un ensemble homogène assez plaisant. La face avant laisse apparaître les deux lecteurs de disquettes et un petit logo Commodore (en relief et en couleur s'il vous plaît ! ! !). A droite, nous trouvons le connecteur pour le clavier (excellent, certainement le meilleur du lot) et un bouton de réinitialisation qui vous tirera des situations délicates. C'est à l'arrière que prennent place le connecteur souris, la sortie RVB 9 broches pour les moniteurs CGA ou Hercules, une sortie vidéo composite monochrome type RCA, les micro-interrupteurs réglant les différents modes graphiques et enfin, les interfaces série et parallèle. Comme le démontre cette énumération les PC 10/20 sont très bien équipés en version de base. En outre, on peut utiliser la souris Amiga, fiable et peu chère. La technologie utili- ►

◄

sée permet d'intégrer sur la carte mère toutes les interfaces: vidéo, série, parallèle et souris ainsi que le ROM du contrôleur du disque dur et le support pour le co-processeur arithmétique. Les extensions habituellement utilisées sont donc présentes sur la très belle plaque de base, laissant ainsi, les trois connecteurs d'extensions totalement libres. Il faut noter que le disque dur du PC 20 est spécifique car il contient sa propre carte contrôleur et se loge verticalement sur la gauche des lecteurs. Il n'occupe donc aucun slot, pas plus que son emplacement classique, situé sous le premier lecteur, laissé libre pour un second lecteur. Ce disque dur devrait être commercialisé séparément pour le PC 10. Les modes vidéo disponibles sont identiques à ceux du PC One, c'est à dire MDA, Hercules, CGA et Plantronics. Le seul absent est le mode EGA qui aurait sans doute augmenté sensiblement le prix. Pour que la visite guidée soit complète, il ne me reste plus qu'à vous décrire le cœur de la machine: un micro-processeur Intel 8088-2 oscillant à 4.77, 7.14 ou 9.54 MHz. Les utilitaires Norton donnent à cette dernière fréquence, un indice de 2, ce qui est équivalent à la concurrence, en particulier à l'Amstrad PC (1.9) et au Thomson To16 (2.0).
La série III apporte des améliorations non négligeables aux PC 10 et 20, très attirantes au moment de l'achat. Car à l'inverse du PC One, les PC 10 et 20 ne sont limités ni par leurs possibilités d'extensions, ni par leurs performances et fournissent tout ce qu'un utilisateur, même averti, peut demander à ce type de machines. Enfin, la maintenance sur site gratuite pendant l'année suivant l'achat, est un atout conséquent qui fait oublier que les machines sont livrées sans logiciels.
Dernière précision, la documentation consiste en un manuel MS/DOS, un autre pour le Basic et un troisième consacré à l'installation et à l'utilisation. Ils sont bien conçus, mais malheureusement en anglais. Espérons que Commodore France livre très rapidement une documentation identique en français, car ce matériel plein de qualités pourrait se voir fermer le marché en l'absence d'une traduction des manuels.

Une ligne imposante

Bien que de la même famille que les PC 10 et 20, la série 40 ne peut cacher sa conception plus ancienne. Les machines se présentent sous la forme d'un classique boîtier brun à deux tons, le tout n'étant ni vraiment attirant, ni franchement laid... mais plutôt imposant. Une fois le capot enlevé, nous trouvons l'emplacement pour quatre mémoires de masse, ce qui est pratique. L'installation d'un streamer ou d'un second disque dur ne posera ainsi aucun problème particulier.
Le micro-processeur Intel 80286, qui les équipe, possède deux fréquences d'horloge, 6 ou 10 MHz, avec ou sans état d'attente. Un cavalier permet de sélectionner le mode désiré. Sur la carte mère, très propre et bien conçue, nous trouvons 1 Mo de mémoire vive. Malheureusement, les 384 Ko supplémentaires ne sont pas gérés au format EMS ou EEMS mais seulement en Ramdisk ce qui, sans être inutile, est tout de même moins intéressant. Sur cette carte, nous trouvons aussi 2 slots d'extensions au format 8 bits de type XT et 6 au format 16 bits de type AT, plusieurs de ces slots sont déjà occupés. La carte graphique et la carte série/parallèle condamnent, en effet, les deux slots au format 8 bits et la carte contrôleur, qui peut gérer jusqu'à deux lecteurs de disquettes et deux disques durs simultanément, occupe un slot 16 bits. Il reste en fait 5 connecteurs d'extensions internes, de type AT, ce qui semble amplement suffisant pour l'utilisateur courant. La carte graphique diffère selon le modèle. Sur le PC 40/20 nous trouvons la même carte que celle de l'ancienne série II des PC 10/20 (MDA, CGA, Hercules) alors que le 40/40 est commercialisé avec une carte EGA de marque "Wonder" qui, en plus de tous les modes précédemment cités, permet le mode EGA (640*350 en 16 couleurs parmi 256). On nous a signalé quelques défauts de fonctionnement dans ce mode graphique, en particulier un dédoublement très gênant de l'image, qui devraient être rapidement supprimés par un changement de la Rom de la carte EGA.
Le disque dur est un classique 20 Mo de marque Hitachi sur le 40/20 et un 40 Mo très rapide, 28 millisecondes de temps d'accès moyen, de la même marque sur le 40/40. Voilà, vous savez à peu près tout sur ces deux très honnêtes compatibles AT. Sauf... le clavier qui appelle un commentaire: il est en effet étrange de commercialiser le PC 40/20 avec un clavier 87 touches complètement dépassé, alors que le 40/40 possède un 102 touches beaucoup plus attrayant même si la solidité de celui-ci risque de laisser à désirer lors d'utilisations intensives.
Commodore nous offre avec cette série de bonnes machines, surtout le 40/40 qui est réellement professionnel. Seul les petits défauts, la carte EGA et le clavier, viennent ternir un tableau qui aurait pu être excellent.

Encore un petit effort!

La série 60 représente l'entrée de Commodore dans l'arène des véritables 32 bits. Précisons tout de suite que seul le PC 60/40 est actuellement disponible, le PC 60/80 ne sera commercialisé que dans plusieurs semaines. Ces deux machines différentes par la taille du disque dur: 40 Mo pour le 60/40 et le double pour le 60/80. N'oublions pas la présence d'un lecteur 3"1/2 de 1,4 Mo et de Microsoft Windows (avec sa souris) sur le 60/80. Tout le reste est commun.
Ils sont équipés du nouveau microprocesseur Intel 80386 avec une fréquence d'horloge de 8 à 16 MHz. Il est dommage que le 80386 ne soit pas cadencé à 20 MHz, d'autant plus qu'il y a un état d'attente et les performances s'en ressentent énormément. Les utilitaires Norton donnent un indice de 16.9, ce qui fait du PC 60 le plus lent de tous les 386 actuellement disponibles. Tout ceci est à relativiser bien sûr, mais on aurait pu espérer beaucoup mieux.
Heureusement, le reste est plus plaisant. Comme tous les PC de la marque, l'électronique est excellente. Sur la plaque de base (très propre) nous trouvons 512 Ko de Ram, 32 Ko de Rom, l'emplacement pour le 80387, les interfaces série et parallèle et les connecteurs

►

d'extensions. Ces derniers se répartissent comme suit : 2 au format 8 bits (PC XT), 4 au format 16 bits (PC AT), 2 au format 32 bits (PC 386).
Tous ne sont pas libres car une carte d'extension mémoire de 2 Mo utilise un slot 32 bits et les deux slots au format PC XT, 8 bits, sont occupés par la carte graphique EGA et une carte série/parallèle. Nous avons donc 2,5 Mo de Ram et deux cartes séries et parallèles. Enfin, le contrôleur du disque dur occupe un slot AT. Ce disque dur est un 40 Mo d'un très bon temps d'accès moyen (28 ms) identique à celui du PC 40/40. De ce dernier, le PC 60 a aussi récupéré le lecteur de disquette 1,2 Mo de marque "Chinon", la généreuse alimentation de 200 watts, le clavier 102 touches et le moniteur monochrome de 14 pouces.
A l'utilisation, le PC 60 se révèle aussi confortable que son petit frère 40 avec la rapidité en plus. Mais de la même façon quelques défauts, plus agaçants que graves, apparaissent : la mémoire de 2,5 Mo n'est gérée qu'en ramdisk, la carte graphique n'est utilisable qu'en monochrome (Commodore ne vendant pas encore d'écran EGA), le clavier paraît plutôt fragile et toute la documentation est en anglais. A condition de combler ces quelques "lacunes", le PC 60 satisfera pleinement tous les utilisateurs, même les plus exigeants. ■

COMMANDO

Par Christian VIEL

Contrairement à ce que pourrait laisser penser son nom, Commando n'est pas, mais pas du tout, un bête jeu d'arcade où seuls les réflexes à toutes épreuves sont nécessaires.
C'est un jeu de stratégie dans lequel vous commandez trois unités de Marines, que vous devez, bien sûr, mener à la victoire.
Commando se joue entièrement au clavier, en entrant les lettres correspondant à l'ordre désiré. Les commandes possibles sont continuellement rappelées à l'écran. Trois niveaux de difficultés sont possibles, qui pimentent d'autant plus la simulation.
Toutes les régles et indications nécessaires sont incluses dans le programme.

```
100 REM ********************
110 REM * CHRISTIAN VIEL   *
120 REM * ---------PRESENTE*
130 REM *         ---------*
140 REM *    COMMANDO      *
150 REM *                  *
160 REM *SUR COMMODORE 64  *
170 REM *----------------- *
210 REM ********************
220 POKE53281,0:POKE53280,11:PRINT"
230 PRINT"     _  _  __  __     _
          __"
240 PRINT"     /   / / // / // / /1   / /
    /    / /"
250 PRINT"    /   / / // / // / / | / / /
     / / /"
260 PRINT"  /    / / // / // / /‾‾| / / /
     / / /"
270 PRINT"  __  __                     __
     __"
280 PRINT"REDEFINITION DES CARAC
TERES "
290 PRINT"              EN COURS"
300 PRINT"CHRISTIAN VIEL 19
86"
310 FORI=1024TO1063:POKEI,102:NEXT
320 FORI=1064TO1984STEP40:POKEI,102:POKE
I+54272,5:NEXT
330 FORI=1103TO2023STEP40:POKEI,102:NEXT
340 FORI=1984TO2022:POKEI,102:NEXT
350 A=14336:B=53248
360 C=56334:POKEC,PEEK(C)AND254:POKE1,PE
EK(1)AND251
370 FORF=0TO2047:POKE(A+F),PEEK(B+F):NEX
TF
380 POKE1,PEEK(1)OR4:POKEC,PEEK(C)OR1
390 FORF=1TO12:READX:FORV=0TO7:READY:POK
EX+V,Y:NEXTV:NEXTF
400 POKE53272,31
410 REM
420 PRINT"VOULEZ VOUS LES REGLES "
430 INPUT"DE CE JEU ";A$
440 IFA$="OUI"THEN570
450 IFA$<>"NON" THEN 520
460 PRINT""
470 PRINT" OBJECTIF CHOISI(1 A 3)  "
480 INPUTTN:IFINT(TN)>3ORINT(TN)<1THEN48
0
490 PRINT" COMBIEN D'ORDRE(S) A L'AVAN
CE (1 A 6)?"
500 INPUTM:IF INT(M)>6ORINT(M)<1THEN500
510 PRINT"             UN INSTANT S.V.P.
":GOTO940
520 PRINT"REPONDEZ PAR OUI OU NON
 OU"
530 PRINT"J'EFFACE TOUT!":INPUT"REPO
NSE : ",A$
540 IFA$="OUI"THEN570
550 IFA$="NON"THEN460
560 SYS 64738
570 PRINT"                ,---------."
580 PRINT"                |COMMANDO|"
590 PRINT"                `---------'"
600 PRINT"  VOUS DONNEZ VOS ORDRES DE
COMBAT"
610 PRINT"  A VOS 3 UNITES AFIN DE DETR
UIRE"
620 PRINT"  UN OBJECTIF ENNEMI PLUS OU
MOINS "
630 PRINT"  GARDE."
640 PRINT"   VOUS POUVEZ ATTAQUER :"
650 PRINT"       -1 UN DEPOT DE CARBURAN
T"
660 PRINT"       -2 UNE BASE DE CHARS"
670 PRINT"       -3 UN AERODROME MILITAI
RE"
680 PRINT"  1:FACILE   2:MOYEN   3:DIFF
ICILE"
690 INPUT"         OBJECTIF CHOISI (1,2
 OU 3 ",TN:IFINT(TN)>3ORINT(TN)<1THEN690
700 PRINT"                ,---------."
710 PRINT"                |COMMANDO|"
720 PRINT"                `---------'"
730 PRINT"  VOUS POUVEZ DONNER JUSQU'A
 SIX ORDRES"
740 PRINT"  A L'AVANCE A VOS UNITES."
750 PRINT"     COMBIEN VOULEZ VOUS LEUR
 EN"
760 INPUT"     DONNER (DE 1 A 6) ",M:IF
 INT(M)>6ORINT(M)<1THEN760
770 PRINT"                ,---------."
780 PRINT"                |COMMANDO|"
790 PRINT"                `---------'"
```

```
800 PPINT"▣           LEGENDE DES SYMBOLES
" "
810 PPINT"            ────────────────────"
820 PPINT" AVIONS                 "CHR$(110
)"     "CHR$(111)
830 PPINT"▣ CHAR                    "CHP$
(112)
840 PPINT"▣ PESERVOIP               "CHP$
(119)
850 PPINT"▣ BATIMENT                "CHP$
(109)
860 PPINT"▣ GAPDE                   "CHP$
(123)
870 PPINT"▣ POUR MARQUER, FAIRE SAUTEP L
" ES CHAPS,"
880 PPINT" LES AVIONS,ETC... ET ELIMINEZ
"  LES "
890 PPINT" GAPDES."
900 PPINT" SI VOUS PEPDEZ UNE UNITE, VOT
" RE SCOPE"
910 PPINT" EN SOUFFP1PA."
920 PPINT"                 PONNE CHANCE!!!"
930 PPINT"▣                UN INSTANT S.V.P.
" "
940 PEM
950 DIMB$(18,16),B(10,3),G(10,3),U(3,2),
O(3,6) UN=3 GN=0
960 REM
970 FOPP=2TO17:FORC=2TO15
980 B$(P,C)=CHR$(128+88)
990 NEXTC,P
1000 ONTNGOTO1020,1100,1180
1010 PEM
1020 FOPN=1TO8
1030 C=INT(PND(0)*13)+3 P=INT(PND(0)*6)+
6
1040 B$(P,C)=CHP$(128+77) NEXTN
1050 FOPP=3TO5STEP2
1060 B$(P,3)=CHP$(128+87) B$(P,5)=CHP$(1
28+87)
1070 NEXTP
1080 GOTO1250
1090 PEM
1100 FOPN=1TO6
1110 R=INT(PND(0)*5)+8 C=INT(PND(0)*13)+
3
1120 B$(R,C)=CHP$(128+77) NEXTN
1130 FOPN=1TO10
1140 R=INT(PND(0)*7)+2:C=INT(PND(0)*13)+
3
1150 B$(P,C)=CHR$(128+80) NEXTN
1160 GOTO1250
1170 PEM
1180 FOPN=1TO10
1190 P=INT(PND(0)*14)+1 C=16-P-(PND(0)>.
5)
1200 B$(P,C)=CHP$(128+77)
1210 X=(128+78)-(PND(0)>.5)
1220 P=INT(PND(0)*14)+2 C=INT(PND(0)*13)
+3
1230 IFP+C>15 THEN1220
1240 B$(R,C)=CHR$(X) NEXTN
1250 PEM
1260 FOPP=1TO18
1270 B$(P,2)=CHP$(128+89)
1280 B$(R,16)=CHP$(128+89)
1290 IFR>16THEN1320
1300 B$(1,P)=CHP$(128+89)
1310 B$(18,P)=CHP$(128+89)
1320 B$(R,1)=CHP$(32):NEXTP
1330 REM
1340 FOPN=1TO1+TN*3
1350 P=1NT(PND(0)*10)+2 C=INT(RND(0)*13)
+3
1360 IF B$(P,C)<>CHP$(128+88)THEN1350
1370 B$(P,C)=CHP$(128+91) G(N,1)=P G(N,2
)=C G(N,3)=1NT(PND(0)*4)+1 NEXTN
1380 PEM
1390 C=INT(PND(0)*8)+4 FOPN=1TO3 B$(17,C
+N)=CHP$(128+69+N)
1400 U(N,1)=17 U(N,2)=C+N NEXTN
1410 PPINT"▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣▣        TAPEZ ▣PET
" UPN▣ POUP COMMENCER"
1420 GETOWEP$ IFOWEP$=""THEN1420
1430 PEM **********
1440 GOTO1580
1450 PEM
1460 FOPR=1TO18 FOPC=1TO16
1470 X=(ASC(B$(P,C))-128)
1480 IFX<69THENX=32
1490 POKE1024+C+40*P,X
1500 1FX>69ANDX<73THENPOKE55296+C+40*P,5
1510 IFX=77THENPOKE55296+C+40*R,12
1520 1FX>77ANDX<88THENPOKE55296+C+40*P,8
1530 IFX=88THENPOKE55296+C+40*P,1
1540 IFX=89THENPOKE55296+C+40*P,11
1550 IFX=91THENPOKE55296+C+40*P,2
1560 NEXTC,P
1570 GOTO1750
1580 PPINT"▣▣▣                     OPDPE
"      CODE"
1590 PPINT"▣                     A GAUCHE
"      A"
1600 PPINT"                     A DPOITE
"     B"
1610 PPINT"                     EN HAUT
"     C"
1620 PPINT"                     EN BAS
"     D"
1630 PPINT"▣                     TIP A G.
"      E"
1640 PPINT"                     TIP A D.
"     F"
1650 PPINT"                     TIP EN H.
"     G"
1660 PPINT"                     TIP EN B.
"     H"
1670 PPINT"▣                     POSE BOM
" BE   I"
1680 PPINT"                     ATTENTE
"     J"
1690 PPINT"                     CONTPE-OP
" DPE  K"
1700 PPINT"                     FIN
"     L"
1710 PPINT"▣    DIFFICULTES  "STP$(TN*6+
M)
1720 PPINT"▣    OPDPES POUR L'UNITE   "
1730 PPINT"▣ 1-          2-         3-"
1740 GOTO1450
```

```
1750 C=3:FORI=1TO3:FORJ=0TO6:POKE1024+C+
J+40*23,32:NEXTJ:C=C+10:NEXTI:CV=-10
1760 GOSUB3700
1770 FORT=1TO3:CV=CV+10
1780 IFU(T,1)=0THEN1880
1790 POKE1024+24+21*40,48+T
1800 FORN=1TOM
1810 GETA$:IFA$=""THEN1810
1820 IFASC(A$)<65ORASC(A$)>76THEN1810
1830 IFA$="L"THEN3640
1840 B=ASC(A$):POKE1024+3+40*23+CV+N,B-6
4
1850 O(T,N)=B-64:IFB<>75THEN1870
1860 N=N-1-(N=1):GOTO1810
1870 NEXTN
1880 NEXTT
1890 FORN=1TOM:FORT=1TO3
1900 IFU(T,1)=0THEN2180
1910 IFO(T,N)>4THEN1940
1920 POKE55296+U(T,2)+40*U(T,1),1
1930 POKE1024+U(T,2)+40*U(T,1),88:B$(U(T
,1),U(T,2))=CHR$(128+88)
1940 ONO(T,N)GOTO1950,1960,1970,1980,201
0,2030,2050,2070,2090,2150
1950 U(T,2)=U(T,2)-1-(B$(U(T,1),U(T,2)-1
)<>CHR$(128+88)):GOTO1990
1960 U(T,2)=U(T,2)+1+(B$(U(T,1),U(T,2)+1
)<>CHR$(128+88)):GOTO1990
1970 U(T,1)=U(T,1)-1-(B$(U(T,1)-1,U(T,2)
)<>CHR$(128+88)):GOTO1990
1980 U(T,1)=U(T,1)+1+(B$(U(T,1)+1,U(T,2)
)<>CHR$(128+88))
1990 POKE55296+U(T,2)+40*U(T,1),5
2000 B$(U(T,1),U(T,2))=CHR$(128+69+T):PO
KE1024+U(T,2)+U(T,1)*40,69+T:GOTO2150
2010 D=4:GOSUB 2610
2020 GOTO2150
2030 D=2:GOSUB2610
2040 GOTO2150
2050 D=1:GOSUB2610
2060 GOTO2150
2070 D=3:GOSUB2610
2080 GOTO2150
2090 IFBN=10THEN2110
2100 GOSUB2880:GOTO2150
2110 W$="VOUS N AVEZ PLUS DE BOMBES":FOR
Q=1TOLEN(W$)
2120 QQ=ASC(MID$(W$,Q,1)):IFQQ=32THENQQ=
96
2130 POKE1024+Q+40*20,QQ-64:NEXTQ:POKE10
24+1+40*20+6,39
2140 FORI=1TO2000:NEXTI:FORI=LEN(W$)TO1S
TEP-1:POKE1024+I+40*20,32:NEXTI
2150 REM
2160 IFBS=0THEN2180
2170 GOSUB2970
2180 NEXTT
2190 REM
2200 FORT=1TO10:IFG(T,1)=0THEN2580
2210 REM
2220 FORZ=1TO3:IFU(Z,1)=0THEN2370
2230 IFRND(0)>.7THEN2370
2240 IFG(T,2)<>U(Z,2)THEN2300
2250 IFABS(G(T,1)-U(Z,1))>6THEN2370
2260 D=1
2270 IFG(T,1)<U(Z,1)THEN2350
2280 D=3
2290 GOTO2350
2300 IFG(T,1)<>U(Z,1)THEN2370
2310 IFABS(G(T,1)-U(Z,1))>6THEN2370
2320 D=4
2330 IFG(T,2)>U(Z,2)THEN2350
2340 D=2
2350 GOSUB 2620
2360 Z=3
2370 NEXTZ
2380 REM
2390 B$(G(T,1),G(T,2))=CHR$(128+88):POKE
1024+G(T,2)+40*G(T,1),88
2400 POKE55296+G(T,2)+40*G(T,1),1
2410 ONG(T,3)GOTO2420,2450,2480,2510
2420 REM
2430 IFB$(G(T,1)-1,G(T,2))<>CHR$(128+88)
THEN2540
2440 G(T,1)=G(T,1)-1:GOTO2560
2450 REM
2460 IFB$(G(T,1),G(T,2)+1)<>CHR$(128+88)
THEN2540
2470 G(T,2)=G(T,2)+1:GOTO2560
2480 REM
2490 IFB$(G(T,1)+1,G(T,2))<>CHR$(128+88)
THEN2540
2500 G(T,1)=G(T,1)+1:GOTO2560
2510 REM
2520 IFB$(G(T,1),G(T,2)-1)<>CHR$(128+88)
THEN2540
2530 G(T,2)=G(T,2)-1:GOTO2560
2540 REM
2550 G(T,3)=G(T,3)+1:G(T,3)=G(T,3)+(4*(G
(T,3)>4))
2560 POKE55296+G(T,2)+40*G(T,1),9
2570 B$(G(T,1),G(T,2))=CHR$(128+91):POKE
1024+G(T,2)+40*G(T,1),91
2580 NEXTT
2590 NEXTN
2600 GOTO 1750
2610 R=U(T,1):C=U(T,2):GOTO2630
2620 R=G(T,1):C=G(T,2)
2630 FORS=1TO6:R=R+(D=1)-(D=3):C=C+(D=4)
-(D=2)
2640 IFB$(R,C)=CHR$(128+88)THEN2790
2650 IF(B$(R,C)=CHR$(128+77))+(B$(R,C)=C
HR$(128+89))THEN2850
2660 IF(B$(R,C)<CHR$(128+70))+(B$(R,C)>C
HR$(128+72))THEN2760
2670 FORA=1TO3
2680 IF(U(A,1)=R)*(U(A,2)=C)THEN2700
2690 GOTO2750
2700 U(A,1)=0
2710 FORX=1TO5
2720 POKE1024+C+40*R,69+A:POKE1024+C+R*4
0,88:POKE55296+C+40*R,1
2730 NEXTX
2740 B$(R,C)=CHR$(128+88):UN=UN-1:IFUN=0
THEN3640
2750 NEXTA
2760 IFB$(R,C)<>CHR$(128+91)THEN2850
2770 GOSUB3360
2780 GOTO 2850
2790 REM
```

```
2800 POKE55296+C+40*R,10
2810 POKE1024+C+40*R,90:FORI=1TO10:NEXTI
2820 POKE55296+C+40*R,1
2830 POKE1024+C+40*R,88
2840 GOTO2860
2850 S=6
2860 NEXTS
2870 RETURN
2880 REM
2890 BN=BN+1:B(BN,1)=U(T,1):B(BN,2)=U(T,
2)
2900 W$="BOMBE POSEE MINUTERIE ARMEE":FO
RQ=1TOLEN(W$)
2910 QQ=ASC(MID$(W$,Q,1)):IFQQ=32THENQQ=
96
2920 POKE1024+Q+40*20,QQ-64:NEXTQ:POKE10
24+1+40*20+11,45
2930 FORI=1TO1510:NEXTI
2940 FORI=LEN(W$)TO1STEP-1:POKE1024+I+40
*20,32:NEXTI
2950 BS=BS+1
2960 RETURN
2970 FORZ=1TO10
2980 IFB(Z,1)=0THEN3340
2990 B(Z,3)=B(Z,3)+1
3000 IFB(Z,3)<18 THEN3340
3010 REM
3020 FORR=B(Z,1)-1TOB(Z,1)+1
3030 FORC=B(Z,2)-1TOB(Z,2)+1
3040 IF(R<2)+(R>17)THEN3310
3050 IF(C<2)+(C>15)THEN3310
3060 GC=PEEK(1024+C+40*R)
3070 POKE55296+C+40*R,4
3080 POKE1024+C+40*R,89
3090 POKE55296+C+40*R,0
3100 POKE1024+C+40*R,32
3110 POKE55296+C+40*R,1
3120 POKE1024+C+40*R,88
3130 GOSUB3780
3140 IFGC<>91THEN3200
3150 FORW=1TO10
3160 IF(G(W,1)=R)*(G(W,2)=C)THEN3180
3170 GOTO3190
3180 G(W,1)=0:GN=GN+1:B$(R,C)=CHR$(128+8
8)
3190 NEXTW
3200 IF(GC<77)*(GC<88)THEN3220
3210 GOTO3230
3220 B$(R,C)=CHR$(128+88):TS=TS+1
3230 IF(GC<70)+(GC>72)THEN3300
3240 FORW=1TO3
3250 IF(U(W,1)=R)*(U(W,2)=C)THEN3270
3260 GOTO3290
3270 U(W,1)=0:UN=UN-1
3280 IFUN=0THEN3640
3290 NEXTW
3300 B$(R,C)=CHR$(128+88)
3310 NEXTC
3320 NEXTR
3330 BS=BS-1:B(Z,1)=0
3340 NEXTZ
3350 RETURN
3360 FOR A=1TO10
3370 IF(G(A,1)=R)*(G(A,2)=C)THEN3390
3380 GOTO3470
3390 G(A,1)=0
3400 FORX=1TO6
3410 POKE55296+C+40*R,2
3420 POKE1024+C+40*R,91
3430 POKE55296+C+R*40,1
3440 POKE1024+C+40*R,88
3450 NEXTX
3460 GN=GN+1:B$(R,C)=CHR$(128+88)
3470 NEXTA
3480 RETURN
3490 REM**************************
3500 REM* CARACTERES REDEFINIS *
3510 REM**************************
3520 DATA14896,8,24,8,8,8,8,28,0
3530 DATA14904,28,34,2,4,8,16,62,0
3540 DATA14912,56,68,4,24,4,68,56,0
3550 DATA14952,255,153,153,255,255,231,2
31,231
3560 DATA14960,0,16,24,152,254,152,24,16
3570 DATA14968,0,48,56,156,255,156,56,48
3580 DATA14976,120,120,252,255,252,120,1
20,0
3590 DATA15032,255,189,219,231,231,219,1
89,255
3600 DATA15064,0,0,128,255,248,104,192,0
3610 DATA15040,1,0,1,0,1,0,1,170
3620 DATA15048,255,255,255,255,255,255,2
55,255
3630 DATA15056,0,0,0,0,0,0,24,24
3640 PRINT"♥"
3650 PRINT"▮▮▮▮ SCORE : "STR$(TN*M+(TS*
10)+(GN*5))
3660 PRINT"▮▮▮▮ UNE AUTRE PARTIE ?"
3670 GETA$:IFA$="O"THEN RUN 460
3680 IFA$<>"N"THEN3670
3690 PRINT"♥":END
3700 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:W=SI+4:A=SI+
5:H=SI+6:L=SI+24
3710 POKEL,15:POKEA,16+9:POKEH,4*16+4
3720 POKEFH,5:POKEFL,123:POKEW,33
3730 FORI=1TO150:NEXTI
3740 POKEFH,8:POKEFL,180
3750 FORI=1TO150:NEXTI
3760 POKEW,0:POKEA,0:POKEH,0
3770 RETURN
3780 POKEL,15:POKEA,16+9:POKEH,4*16+4
3790 POKEFH,5:POKEFL,123:POKEW,129
3800 FORI=1TO150:NEXTI
3810 POKEFH,8:POKEFL,180
3820 FORI=1TO150:NEXTI
3830 POKEW,0:POKEA,0:POKEH,0
3840 RETURN
READY.
```

SAMPLER

Par Marc Cabassa

SAMPLER vous permet d'utiliser d'une autre manière le magnétophone de votre C64: pour écouter - et "sampler" - des cassettes musicales.

Pour l'utiliser, il suffit de taper, sauvegarder et lancer le listing. Si tout se passe bien, un menu apparaît, et vous propose 6 options:

- OPTION 1 : introduisez une cassette musicale dans votre magnétophone, appuyez sur PLAY, et le programme affiche la

courbe de variations des fréquences de la musique. Terminez avec SHIFT.

- OPTION 2 : Idem l'option 1, mais le programme affiche des spots lumineux et concentriques. Utilisez de préférence une musique bien rythmée.
- OPTION 3 : Enregistrez sur une cassette un ou plusieurs mots, en séparant bien les syllabes. Mettez cette cassette dans votre magnéto, le programme lit l'enregistrement, puis retourne au menu.
- OPTION 4 : Cette option permet d'écouter les mots enregistrés avec l'option précédente.
- OPTION 5 : Retour au Basic.
- OPTION 6 : Reset du 64, le programme est perdu !

```
0 PEM ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1 PEM *                  ♦
2 PEM ♦      SAMPLEP     ♦
3 PEM * PAP MAPC CABASSA ♦
5 PEM ♦                  ♦
6 PEM ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
7 PEM
8 PEM PROGPANME DÈ GESTION EN BASIC
9 PRINT"■":POKE 646,14 POKE53280,1 POKE
53281,1 PRINT"CHAPGEMENT DATAS." GOSUB 1
00
10 POKE646,1 PPINT "■" PRINT:PRINT:PRIN
T PPINT
11 PPINT"  SSSS  AA  M   M PPP  L      EE
" EE PRP"
12 PPINT"  S  S A  A MM MM P  P L      E
"    R  P"
13 PPINT"  S    A  A M M M P  P L      E
"    P  P"
14 PPINT"  SSSS AAAA M   M PPP  L      EE
" E  RRP"
15 PPINT"     S A  A M   M P    L      E
"    PP"
16 PPINT"  S  S A  A M   M P    L      E
"    R P"
17 PPINT"  SSSS A  A M   M P    LLLLL EE
" EE P  P "
18 PPINT"  ------------------------------
" -------"
19 POKE53280,4 POKE53281,4
20 A=PEEK(53265) POKE53265,(AOP64)ANDNOT
(AAND64)
21 POKE53282,02 POKE53284,1 PPINT PPINT
PPINT PPINT PPINT
22 PPINT"                 ¬♠_ \♠_¬ ¬♠|♠♥♥♠"
23 PRINT PRINT PRINT PRINT"          ♠⊓⊓/|
" ¯_ ●/_ ∕⌐ |⌐/⌐|⌐ ●,¬          "
24 POKE 198,0 SYS52000
25 IF PEEK(198)=0THEN 24
30 PPINT"■" PRINT PRINT A=PEEK(53265):P
OKE53265,(AOP64)ANDNOT(AAND64)
31 POKE 53280,4 POKE53281,4 PPINT"
"              ■MENU"
32 PPINT"                     ----"
33 PRINT PRINT:PRINT PRINT"1) EFFET OSCI
" LLOSCOPE
34 PPINT PPINT"2) EFFET DISCO"
35 PPINT PPINT"3) ENPEGISTPEP UNE VOIX"
36 PPINT PPINT"4) ECOUTER UNE VOIX"
37 PPINT PPINT"5) QUITTEP LE PPOGPAMME"
38 PPINT PPINT"6) RESET DU CBM"
40 A$="" GETA$ IFA$=""THEN40
42 IFA$="5"THENPOKE214,15 PRINT PPINT"■5
" ) QUITTER LE PROGRAMME":GOTO2043
44 IFA$="6"THEN POKE214,17 PRINT:PRINT"■
" 6) RESET DU CBM":SYS64738
46 IFA$="1"THEN POKE214,7:PRINT PRINT"■1
" ) EFFET OSCILLOSCOPE" GOSUB2042 GOTO60
48 IFA$="2"THEN POKE214,9 PRINT:PRINT"■2
" ) EFFET DISCO":GOSUB2042 GOTO70
50 IFA$="3"THENPOKE214,11:PRINT PRINT"■3
" ) ENREGISTRER UNE VOIX" GOSUB2042:GOTO80
52 IFA$="4"THEN POKE214,13 PPINT PPINT"■
" 4) ECOUTEP UNE VOIX" GOSUB2042:GOTO90
54 GOTO 40
60 POKE5,1:PRINT"■EFFET OSCILLOSCOPE":G
OSUB95 SYS49472:PPINT"■" PPINT PRINT:GO
TO31
70 PRINT"■EFFET DISCO":GOSUB95:SYS50000
 PRINT"■" PRINT:PRINT GOTO31
80 PRINT"■ENREGISTREMENT D'UNE VOIX":GO
SUB95:SYS50200:PRINT"■":PPINT PRINT GOT
031
90 PRINT"■ECOUTE D'UNE VOIX":SYS50268:P
RINT"■" PRINT PRINT GOTO31
95 PRINT"METTEZ VOTRE MAGNETOPHONE EN MA
" PCHE"
96 A=PEEK(1)AND16:IFA=16 THEN 96
97 PRINT"C'EST PAPTI !!!":FORA=0TO50:NEX
T:RETURN
98 REM DATAS DU LANGAGE MACHINE
99 REM BLOC 1
100 C=0 FORI= 50000 TO 50197:READA:POKEI
,A C=C+A NEXT
101 PRINT"CHECKSUM=";C;
102 IF C<>26943 THENPRINT"ERREUR DATAS B
" LOC ■1":END
103 PPINT"OK" C=0
110 DATA162,6,142,33,208,32,68
120 DATA229,162,5,134,252,162,11
130 DATA134,254,162,19,134,255,162
140 DATA1,134,253,174,142,2,240
150 DATA1,96,173,13,220,41,16
160 DATA201,16,208,28,166,252,224
170 DATA15,16,235,230,252,166,254
180 DATA224,0,240,227,32,13,196
190 DATA198,254,198,255,230,253,230
200 DATA253,76,171,195,166,252,224
210 DATA6,48,207,198,252,166,254
220 DATA224,17,240,199,230,5,230
230 DATA254,230,255,198,253,198,253
240 DATA166,254,134,3,166,255,134
250 DATA4,166,253,134,10,134,6
260 DATA162,10,32,13,196,32,200
270 DATA195,76,104,195,134,6,230
280 DATA4,166,3,164,4,32,254
290 DATA195,165,3,24,101,10,170
300 DATA164,4,32,254,195,166,6
310 DATA202,16,229,166,10,202,134
320 DATA6,230,3,166,3,164,4
330 DATA32,254,195,165,4,56,229
340 DATA10,168,166,3,32,254,195
350 DATA166,6,202,16,229,96,24
360 DATA32,10,229,238,32,208,166
370 DATA5,169,81,32,28,234,96
380 DATA166,254,230,5,202,208,251
390 DATA96,115
```

```
391 PEM ******
392 PEM
393 PEM BLOC 2
394 PEM
395 REM ******
400 FORI= 49152 TO 49562 FEADA POFEI.A C
=C+A NEXT
401 PRINT"CHECKSUM=";C;
402 IF C<>45530 THENPRINT"EPPEUP DATAS B
" LOC ■2" END
403 PRINT"OK" C=0
410 DATA0.0.0,169,223,45,17
420 DATA208,141.17,208,169.247,45
430 DATA24.208.141.24.208.96.0
440 DATA13.12.06.44.03.01.18
450 DATA44,13,01,18,20,09.05
460 DATA14.44.04.15.03,32.22
470 DATA13.01.19.20.05.18.169
480 DATA32,13,17,208.141,17,208
490 DATA169,8.13,24,208,141,24
500 DATA208.96.0,0,0,0.0
510 DATA0.0.0.0,169,0.133
520 DATA251,169.32,133.252,160,0
530 DATA169.0.145.251.200.208.249
540 DATA230.252.165,252,201,64,208
550 DATA239,96,169,0,133,251,169
560 DATA4.133,252,160.0.169.145
570 DATA145.251.200.208.2,230,252
580 DATA166,252,224,7,208,241,166
590 DATA251.192.233.208.235.96.173
600 DATA50.193,74,74,74,170,189
610 DATA224,192,141,53,193,189,1
620 DATA193.141,54.193.169.248,45
630 DATA48,193.32.208,192,169.7
640 DATA45,50.193.32.208.192,174
650 DATA53,193.142.202.192.142.205
660 DATA192.174.54,193,142.203,192
670 DATA142,206,192,169,7,45,48
680 DATA193,170,232,169.128.202.240
690 DATA4,74.202.208.252,13,156
700 DATA41,141,156,41,96,24,109
710 DATA53,193,141.53.193.169.0
720 DATA109,54,193,141,54,193,96
730 DATA32,96,160,224,32,96,160
740 DATA224,32,96,160.224,32,96
750 DATA160,224,32,96.160,224,32
760 DATA96.160,224,32,32,32,32
770 DATA32.32.32,32.0.32.33
780 DATA34.35.37,38.39.40,42
790 DATA43,44.45,47,48,49,50
800 DATA52,53.54.55.57.58,59
810 DATA60.62,62.62.62.62.62
820 DATA62.62,62,0,0.169.238
830 DATA141,128.149.183,160.251.8
840 DATA125.136.55.184.123.60.251
850 DATA128.156.41,251.128.140,128
860 DATA140.0.105.130.162.32.48
870 DATA192.32.74 192.165.5 141
880 DATA111.192.32.100.192.160.100
890 DATA162.0.173.13.220.41.16
900 DATA201.16 240.9.192.140.240
910 DATA9.200.76.104.193.192,60
920 DATA240.1.136,134.3.132.4
930 DATA142,48.193.140.50.193 32
940 DATA132.192 166.3.164.4.232
950 DATA224.255,240,15 173,142.2
960 DATA240.207.32.74.192.32.3
970 DATA192.32.68.229.96.132.4
980 DATA32,74.192,164.4.162.0
990 DATA76,82.193.255.8
991 PEM ******
992 PEM
993 PEM BLOC 3
994 PEM
995 REM ******
1000 FOPI= 50200 TO 50300 PEADA POKEI.A.
C=C+A.NEXT
1001 PPINT"CHEKSUM=".C.
1002 IF C<>14428 THEN PPINT"EPPEUP DATAS
"  BLOC ■3" END
1003 PPINT"Ok" C=0
1010 DATA162.0.134.172.162.32.134
1020 DATA173,160.0,173.13.220.145
1030 DATA172.230.172.208.247.230.173
1040 DATA166.173.224.192.240.3.76
1050 DATA34,196,162,0.134.172.162
1060 DATA32.134.173.160.0.177.172
1070 DATA41.16.201.16.240.2.169
1080 DATA15.145,172,230.172.208,240
1090 DATA230.173.166.173.224.192.240
1100 DATA3.76,64.196,96,162.0
1110 DATA134.172,162.32.134,173.160
1120 DATA0,177.172.141.24.212.230
1130 DATA172,208.247.230,173,166.173
1140 DATA224.192.240.3.76,102.196
1150 DATA96.115.136
1151 REM ******
1152 PEM
1153 REN BLOC 4
1154 PEM
1155 PEM ******
2000 FORI= 52000 TO 52021 PEADA:POKEI.A
C=C+A NEXT
2001 PRINT"CHEKSUM=";C:
2002 IF C<>2559 THEN PRINT"EPPEUP DATAS
" BLOC ■4" END
2003 PRINT"OK,FIN DE CHARGEMENT"
2004 FOPA=0TO500 NEXT
2010 DATA173,112.7.72,162,0,189
2020 DATA113,7.157.112.7.232,224
2030 DATA40,208,245,104,141,151.7
2040 DATA96
2041 PETUPN
2042 FORA=0TO600 NEXT PETUPN
2043 GOSUB2042 END
2050 REM
2060 REM MC PEMEPCIE LAUPENT.MINH-DUC.MI
NH-VIET ET THE MASTEP.
2080 REM  CE PROGRAMME EST GAPANTI 100%
SANS BUGS.
2100 PEM CE PPOGPAMME OCCUPE LES ADPESSE
S 8192-->49152 POUP LE STOCKAGE DE LA V-
2110 PEM -OI%.49152-->49561 POUP LE BLOC
 1,50000-->50196 POUP LE BLOC 2.50200-->
2120 PEM 50299 POUP LE BLOC 3 ET 50200--
>50021 POUP LE BLOC 4.
2130 PEM  PRUDENCE DONC AVEC LES UTILIT-
-AIRES QUI UTILISENT CES ADPESSES.

PEADY.
```

LA CARTE SYMPATHIQUE

Voici encore une nouvelle venue sur le marché des cartouches. L'Action Replay MK IV est plutôt à classer dans le rayon "déplombage" car elle possède de grandes aptitudes en la matière.

Il n'essaie plus, il parle !

Cette carte, possède deux boutons reset. Le premier, appelé "FREEZE" (congélateur) permet de geler à n'importe quel moment l'exécution d'un programme. Lorsqu'il est actionné, il est possible d'intervenir facilement sur différentes parties de la mémoire, ceci grâce à des fonctions puissantes. Vous pouvez, par exemple, charger ou sauver les sprites de votre jeu préféré pour les réutiliser dans vos propres créations. Ou bien encore, supprimer la détection de collision pour ces mêmes sprites. Un écran, haute résolution seulement, peut être sauvegardé pour différentes utilisations. La MK4 sauve les images au format des utilitaires graphiques les plus répandus.
Un mini-moniteur permet de visualiser la mémoire. Il est accompagné par une option "POKE". Vous pouvez donc modifier la mémoire à volonté et relancer le programme sans aucun problème. D'ailleurs, à ce sujet, il est possible de changer l'adresse de retour au programme par l'ordre de relance, après avoir opéré des modifications. Un petit gadget supplémentaire a été introduit dans cette cartouche. En effet, une option permet de remplacer une chaîne de caractères par une autre. Vous pouvez ainsi laisser votre marque sans avoir à passer un temps fou à chercher un pauvre mot perdu dans 32 Ko. Un "Dump" sur imprimante est aussi intégré dans les menus, ce qui est sympathique pour ceux qui préfèrent travailler sur papier. Mais je parle, je parle et nous n'avons pas encore abordé le sujet principal : le "back-up" intégral de la mémoire.



Tout est possible

Le menu "back-up" de l'Action Replay est le nec plus ultra dans le domaine. Tout est possible : sauver sur disquette ou sur cassette, avec ou sans "Fast-Loader", etc. Pour les étourdis comme moi qui auraient oublié de formater une disquette pour l'occasion, des tas d'options sont disponibles pour visualiser ou formater ce "bon vieux" support magnétique. Contrairement à beaucoup d'autres cartouches qui font des copies inutilisables sans leur présence, la MK4 sauve un "loader" qui permet, à l'occasion, d'utiliser la copie en l'absence de cartouche.

Excentriquement génial

Le second bouton de reset offre la possibilité d'utiliser les capacités de la cartouche. Vous pouvez l'activer, ou la désactiver pour qu'elle soit totalement transparente et qu'aucun programme ne la reconnaisse. Si la MK4 est activée, vous accédez à un menu. Les touches de fonction sont redéfinies avec les abréviations des commandes du lecteur de disquettes et les mots clefs Basic les plus usuels.
Un moniteur assembleur très pratique est incorporé. La gestion du Basic n'a pas été mise de côté : "OLD", "DELETE", "MERGE" et "AUTO", sont de la fête et se révèlent fort utiles pour les programmeurs. Etrangement, la fonction "RENUM" est inexistante, ce qui est un détail regrettable. "APPEND" a exactement la même utilité que "MERGE" mais elle porte ici un nom différent. Etonnant non ? "LINESAVE" permet de sélectionner les lignes que l'on désire sauver. En voyant ceci, il est facile de penser que le concepteur de la MK4 est un "génie" quelque peu excentrique. Par contre, les instructions "COPY" et "BACKUP", qui copient fichier ou disquette, sont vraiment très bien pensées et bienvenues sur un C64.

J'achète !

Lors du "reset", vous pouvez accéder directement aux utilitaires disquette-cassette : directorie, transfert cassette - disquette, etc, où un fantastique programme de formatage ne met que dix secondes pour une disquette sur un 1541. « Plus rapide que lui, je meurs ! ».
Le moniteur de l'Action Replay MK IV est très facile à utiliser. De plus, il possède des astuces excellentes. Lorsqu'une commande est lancée, il suffit d'appuyer sur les touches de curseur pour se promener dans la mémoire, ceci sans avoir à ressaisir une commande. Il est très agréable, je confirme, de pouvoir désassembler à l'envers. Ce petit moniteur permet aussi d'accéder directement au disque par une syntaxe spéciale. Encore bravo !
Cette cartouche s'adresse à toute sorte d'utilisateurs, qu'ils soient débutants ou confirmés. Pour son prix, elle vaut le coup. Pour son coût, elle a le premier prix. (625 F).



JE VOUS L'IMPRIME

Si vous aimez avoir sur papier ce qui est si beau à l'écran, que ce soit une de vos créations ou une page de présentation de soft, voire même encore le super tableau de votre jeu favori, la Superpic apporte avec elle le remède à vos problèmes.



Travailler avec soin

Comme nous l'avons dit précédemment, il est possible d'imprimer n'importe quoi et ceci, indépendamment de la structure de l'écran, que la page utilisée soit du texte ou de la haute résolution, qu'elle soit faite de deux morceaux indépendants ou non, ou bien encore que des "sprites" s'y soient glissés ou pas. Superpic permet de tout retrouver dans la mémoire du C64 ou 128 et de reconstituer ainsi la page écran tant convoitée.
Des fonctions sont offertes à l'utilisateur pour accéder facilement aux différents morceaux d'écran, aux couleurs et aux "sprites". Le seul problème est que les opérations doivent être faites dans un ordre strict et qu'il est impossible de faire marche arrière en cas d'erreur. C'est un travail à accomplir avec beaucoup d'attention sans quoi le temps passé au paramétrage de l'impression pourrait prendre une ampleur catastrophique. Si la recherche et la validation des différentes étapes sont faites avec soin, le programme se montre d'une puissance incroyable. Une fois l'image rétablie, ce qui arrive parfois sans faire la moindre manipulation, il ne reste plus qu'à paramétrer l'imprimante.

Puissance remarquable

Toutes les options de paramétrage sont données en plus du grand choix d'imprimantes "préprogrammées". Il suffit donc, au bout de quelques essais, de noter les valeurs adéquates à son imprimante et de les ressaisir à chaque réutilisation.
Après quelques tatonnements, il est possible d'arriver à des résultats parfaits. La qualité du manuel étant à la hauteur des performances de la cartouche, il est facile d'utiliser cet outil.
Des imprimantes sont déjà utilisables avec Superpic, telle que les Seikosha GP700 ou l'Okimate 20 pour les couleurs, et toutes les imprimantes parallèles ou série compatibles "Epson" pour le noir et blanc. Il suffit de choisir la bonne option dans le menu de sélection et le tour est joué. Si vous possédez un matériel différent de celui cité ci-dessus, il est tout de même possible d'arriver à un résultat sans trop de problèmes. Un bon utilitaire en vérité. Je vous l'imprime ? (prix : 425 F) ▶

L'OUTIL PARFAIT

La Power-cartridge est une petite boîte rouge munie d'un bouton "reset". Son montage est assez simple car il suffit d'enficher la cartouche dans le port d'extensions du C64 ou 128, situé à l'arrière droit de la machine, pour qu'elle soit totalement opérationnelle. Il faut préalablement prendre la précaution d'éteindre l'ordinateur sous peine de l'endommager irrémédiablement. A l'allumage, cette mémoire supplémentaire signale sa présence par un énorme logo qui disparaît dés que l'on appuie sur une touche quelconque. Vous disposez alors de trois grands modes différents d'utilisation. Les touches de fonctions sont redéfinies avec les instructions les plus usuelles : LIST, RUN, DIR etc.

Un Basic plus puissant

La Power-cartridge ajoute plusieurs fonctions et instructions supplémentaires au "vieux" Basic Commodore, quelque peu rudimentaire. Elle donne à l'éditeur plus de souplesse et de convivialité car il est possible, entre autre, de renommer des lignes grâce à "RENUM", qui sert aussi à déplacer des morceaux de programmes. Le mode "AUTO" affiche automatiquement le numéro de la ligne suivante de celle tapée précédemment en y ajoutant un pas choisi par l'utilisateur. Cela permet de moins se soucier de l'environnement et donc de mieux se consacrer à un programme lors de sa saisie. "DELETE" donne la possibilité de détruire un bloc de lignes Basic. "FIND" retrouve une chaîne de caractères quelconque - une variable ou une instruction -cachée dans un programme, permettant ainsi le débogage. Enfin, "DUMP" donne la liste de toutes les variables utilisées lors du dernier RUN.

La Power-cartridge est capable de bien plus encore car elle offre des fonctions utilisables en mode programme comme une quelconque instruction Basic. "DEEK" et "DOKE" ont les mêmes effets que PEEK et POKE mais elles travaillent sur deux octets. "HEX$" et "$" permettent d'utiliser l'hexadécimal. "COLOR" change les couleurs de l'encre du bord et du fond sans avoir à passer par les POKES. Si un bogue s'est sournoisement glissé dans votre programme, vous pourrez le déceler grâce au mode "TRACE" qui affiche en permanence en haut et à droite de l'écran, le numéro de la ligne en cours de traitement. Pour les rêveurs qui font des "NEWS" intempestives, la fonction inverse est fournie. "MERGE" permet d'ajouter un programme - contenu sur disquette ou sur cassette - à la suite de celui déjà en mémoire.

Le lecteur n'a pas été oublié non plus car "DLOAD", "DSAVE" et "DVERIFY" sont aussi de la fête. Un grand bravo de plus car il est enfin possible de lire le catalogue d'une disquette sans perdre le contenu de la mémoire, ceci par un simple "DIR". Nous passerons rapidement sur la gestion des imprimantes, qu'elles soient séries ou parallèles, compatibles Epson ou Commodore. Pour ce périphérique, les instructions "PLIST", "HARDCOPY" et "HARDCAT" impriment respectivement le programme, l'écran ou la directorie. La liste est longue, car la Power possède bien d'autres fonctions telles que "INFO", "KEY", etc.

Un débogueur à la hauteur

"Power Mon", le moniteur intégré, possède lui aussi plusieurs fonctions permettant d'assembler, de désassembler, de visualiser et même de "remplir" la mémoire. Lancer ou "tracer" un programme en langage machine ne pose, là encore, aucun problème. L'imprimante et le disque n'ont pas été non plus oubliés et il est possible d'intervenir sur le lecteur de disquette pour une opération quelconque, sans sortir du moniteur. Charger ou sauver une routine se fait sans la moindre peine. De quoi contenter plus d'un programmeur. La seule critique à adresser à ce "soft" est le manque de souplesse dans la saisie des données. Mais cela, n'est en fait, pas trop grave.

L'arme imparable

L'utilisation du petit bouton noir de la cartouche, donne accès à un menu complet qui permet d'intervenir sur le travail en cours. Vous pouvez, à ce moment là, poursuivre les opérations par l'option "continue", transférer la totalité de la mémoire sur disque ou sur cassette, ou même imprimer l'écran actuel. L'accès au moniteur Assembleur ou au Basic est bien entendu possible.

J'achète !

Cette petite cartouche, livrée avec un manuel très complet de 42 pages, ne peut que vous faire rêver et ses performances seront autant appréciées par l'utilisateur confirmé que par le novice. (Prix : 450 F).



PLATOON

* * * *

Je me présente : colonel De Cheval, médaillé 413 fois au cours de mes précédentes missions. Le général Océan m'a envoyé, avec un groupe formé de mes meilleurs hommes, résoudre un petit problème dans la jungle. Mission : "confidentielle défense".

Ça y est! Nous y sommes dans cet enfer rempli de moustiques et de sangsues. Sans compter les bêtes sauvages. Quoique sans ces monstres de chair, nous aurions peu à manger. Mes soldats et moi, les jambes dans la boue jusqu'aux cuisses, nous ne sommes pas des tendres mais il faut avouer que dans certains ces le moral en prend quand même un coup. C'est sûr, à cinq seulement, avec neuf grenades et dix-huit balles par tête, nous n'avons pas de grandes chances de nous en sortir entier. Plus je réfléchi — et Dieu sait si c'est rare — et plus je crois que cette mission tient plus du suicide que d'autre chose. Enfin, les ordres sont les ordres. "Engagez-vous!" qu'ils disaient. Pour sûr, ils m'ont bien eu. Tant pis et à la guerre comme la guerre. Allez, au premier de ces messieurs.



Attention les mines!

A peine s'était-il débusqué pour commencer l'expédition, combien périlleuse qu'il marchait déjà sur un mine. Bien dissimulée d'ailleurs cette mine. Il est assez difficile de les remarquer dans cet amas de buissons et d'arbres touffus. En tant que chef, je remplis mon contrat en disant : "Attention, les gars, y'a des mines de planquées, faites gaffe!". Légérement angoissé et la peur au ventre, mon deuxième homme s'avance.

Costaud, le gaillard. Faut dire que je l'ai formé moi-même. Il est capable de mettre, à lui seul, toute une armée au cimetière en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Je le vois se déplacer à pas de loup dans la végétation dense. Il saute par dessus une mine, pour ne pas finir comme son premier camarade de combat, tourne à droite et se retrouve face à face avec un ennemi. Le sifflement d'une balle et mon brave soldat poursuit fièrement son chemin. Malheureusement, un coup de feu tiré en traître vient frapper mon élève dans le dos. Comme il en faut plus que cela pour venir à bout de cette armoire à glace, il se relève. Mais toute bonne chose à une fin et sautant d'un arbre, un sauvage vient porter un coup fatal à mon soldat préféré. Trois hommes seulement pour finir cette mission qui vient juste de commencer. Vacherie de guerre!

Le chef en dernier

Mon troisième homme s'élance, il avance en faisant presque autant de ravages qu'un buldozer fou, lâché sur le périphérique parisien aux heures de pointe, massacrant ses ennemis sans pitié. Quelle tuerie. Un des rescapés lui expédit un projectile mortel que mon brave soldat évite de justesse en se baissant. Mais un autre sauvage, tapi sous les fourrés, sort de sa cachette et règle définitivement le compte de ma machine à tuer. Comme quoi, on finit bien par payer ses crimes un jour ou l'autre. J'aurais espéré que ce jour arriva plus tard.

Le dernier de mes soldats se démène pour tenter de mener à bien sa mission. Comme le précédent, Dieu ait son âme, un ennemi fourbe sort de sous-terre, mais celui-ci manque de chance car ayant été repéré, il finit dans sa tombe, rapidement recouverte de terre par l'explosion d'une grenade défensive. Voilà un brave soldat. Il vient en effet de trouver la dynamite qui doit servir à faire sauter le pont. La joie qui me submergeait se transforme tout à coup en tristesse car mon dernier homme vient de finir ses jours sur une mine.

A mon tour maintenant, puisqu'un bon chef passe toujours en dernier. Je récupère la dynamite et tente de rejoindre le pont qui doit être détruit. Mais touché deux fois par des balles hostiles, blessé à mort, loin du pont que je commence à soupçonner comme n'étant qu'un fait de l'imagination de mes supérieurs, j'essaie en vain d'éviter les maudits pièges qui jonchent cette jungle. La peur commence maintenant à m'envahir. Ma mort est proche! Je la sens! La voilà..

Génial!

Dur, dur, ce jeu, mais vraiment génial. Je peux vous assurer que mon joystick en a bavé pendant de longues heures. Les graphismes sont beaux sans être extraordinaires et la musique est superbe. Il y a d'ailleurs deux morceaux différents : un pour la plage d'attente (entre deux parties) et un lors du jeu proprement dit.

Platoon est difficile et composé de nombreux tableaux différents. Un seul défaut existe vraiment mais il n'est pas de taille : c'est qu'aucun bruit de tir ne vient perturber la marche des soldats envoyés au "massacre".

Du bon logiciel livré avec un poster, une notice abondamment remplie et une cassette audio en souvenir. Ce soft d'arcade-aventure est dur à jouer, mais cela ne fait qu'augmenter son temp de vie. A bon acheteur, salut.

Edité et distribué par Océan.
Prix : 89 F (C) - 145 F (D)

Sub Battle Simulator
* * * * *

"Bon, reprenons depuis le début : ça fait une heure et demie que ces s . de boches nous tournent au dessus, on va pas tarder à manquer d'air Faudrait peut-être penser à réagir en vitesse"
Scénario classique. Mais s'il ne vous plaît pas, il vous est toujours loisible d'inverser les rôles prenez les commandes d'un U-Boat, et allez descendre ces "verstandung von Scheizer" de convois yankees
Sub Battle Simulator est certainement le meilleur simulateur de combat sous-marin qu'il m'ait été donné de voir sur C64 Sa richesse en scénarios (plus de 60 missions différentes !), ainsi que ses qualités graphiques et sonores, le placent au top niveau du genre. Bravo Epyx !
Edité par Epyx, distribué par US Gold. Prix : Cassette 95 F, Disquette 145 F.



Rastan
*

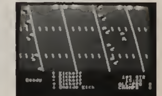
Non, décidément, je ne comprends pas Quand les éditeurs se rentreront-ils dans ce qui leur sert de cerveau, qu'il y a des jeux inadaptables, même sur C64 ? Les petits trucs faciles, genre Renegade ou Gryzor, d'accord, ça ne pose aucun problème, mais s'attaquer à un monstre comme Rastan, fallait oser Personnellement, je me doutais depuis le début que ça donnerait n'importe quoi et ça n'a pas raté le résultat est tout bonnement innommable.



Bon, pour la petit histoire, Rastan raconte celle (d'histoire) d'un barbare déchu, qui cherche à reprendre son trône, volé par l'infâme dragon Karg Le reste n'est qu'avancée sans fin dans des décors somptueux et accompagné par une musique superbe Tout du moins dans la version arcade (salles de jeux).
Parce que sur Commodore, c'est raté Tout est raté Les décors sont affreux, les personnages hideux et la musique exécrable Une exception les scènes de château sont vraiment réussies, à tous points de vue Hélas, elles ne représentent que 40 % du jeu
En fait, le plus énervant dans Rastan est sans aucun doute la lenteur du scrolling Dans le genre tortue, on ne fait pas mieux Même La Fontaine est battu !
Edité et distribué par Océan, testé par Bernard Sarrat. Prix : 95 F (C) 145 F (D).

4TH & Inches
* * *

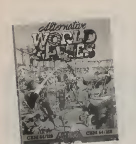
Et une simulation de foot-ball américain de plus, une ! Celle-ci se nomme 4TH & Inches, est éditée par Accolade, et distribuée chez nous par US Gold, qui décidément fait très fort au niveau du sport, mais ils n'ont pas tort de faire des efforts.
Le jeu commence dans les vestiaires, ou du moins c'est ce que je pense, puisque graphiquement parlant, nous avons un écran texte invitant à choisir les joueurs ainsi qu'à sélectionner l'attaque et la défense, bref, à construire l'équipe Vient ensuite le moment d'entrer sur le terrain sous les acclamations de la foule en délire (Avez-vous remarqué que c'est toujours à ce moment que le décodeur "Canal +" déraille et qu'on est obligé de regarder le match en brouillé ?)
Dés que les joueurs sont en place, l'arbitre donne le coup d'envoi On contrôle à chaque fois le porteur du ballon, pour lequel plusieurs mouvements sont possibles, à choisir parmi un menu affiché dans la partie inférieure de l'écran. Le systéme n'est pas génial, mais il permet



de ne pas être limité par le nombre de positions du joystick. Et "on court" pendant les quatre quart-temps réglementaires A la fin, on gagne une médaille et on est content.
Une simulation qui n'apporte rien de bien nouveau, si ce n'est dans la vision en perspective du terrain, parfaitement rendu Le reste, ma foi, dépendra de vos aptitudes à jouer au foot américain .
Edité par Accolade, distribué par US Gold. Prix : 95 F (C) 145 F (D).

Alternative World Games
* * * * *

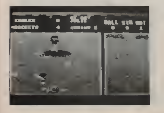
Ah, parodie, quand tu nous tiens ! C'est vrai · pourquoi rester sérieux quand on peut s'offrir une vision différente des choses ? Sage adage - c'est dur à dire -que Gremlin applique ici à la lettre en nous proposant une giga-parodie des fameux "World Games".
Huit épreuves disponibles course en sac, jonglage avec une pile d'assiettes, lancé de bottes pleines d'eau, saut par dessus une rivière, escalade d'un poteau, course sur mur, bagarre d'oreillers et "pogo", épreuve bizarroïde qui consiste à sauter autour d'un terrain de



jeu, dans le but ridicule de crever des ballons.
Si l'on oublie le côté humoristique de "l'Alternative World Games", c'est un excellent jeu que Grelim nous offre. Rajoutez l'humour et c'est grandiose.
Edité et distribué par Gemlina Graphic. Prix : 95 F (C) 145 (D).

Street Sports Baseball
* * * *

Et une simulation de baseball de plus, une ! Elle s'appelle Street Sports Baseball, est éditée par Epyx et distribuée chez nous par US Gold. Pourquoi donc Street Sports, me demanderez-vous avec cette lueur d'intelligence dans les yeux, qu'on ne retrouve guère, de nos jours, que chez l'épagneul breton remuant la queue, parce qu'il vient de "pisser" sur la moquette, devant le fauteuil Louis XV de grand-mère ? Tout simplement parce qu'elle ne met pas en scène des professionnels, sur un vrai terrain, avec de vrais arbitres et tout et tout, mais seulement des jeunes de la rue qui s'amusent comme ils peuvent



dans un terrain vague, avec toutes les restrictions que cela impose : dimensions du terrain, obstacles improvistes, etc.
Finalement ça plaît. L'idée est assez originale pour enthousiasmer. D'autant plus que la réalisation est réussie, tant au niveau graphique et sonore que dans la maniabilité. Vraiment intéressant, indeed.
Edité par Epyx, distribué par US Gold. Prix : 95 F (C) 145 F (D).

Basket Master
* *

Dans le rôle du Basket Ball : la simulation. Son nom : Basket Master, son éditeur : Imagine Software.

Qu'apporte-t-elle de plus que les autres ? Réponse très simple : strictement rien ! Non, c'est toujours la même rengaine : terrain vu de côté en perspective, scrolling horizontal pour le voir en entier, joueurs mal dessinés, mais son potable. Possibilité en plus de jouer à deux, l'un contre l'autre, ou tout seul, contre l'ordinateur. Mais à part ça...
Ça se joue entièrement au joystick, et c'est vraiment tout ce que l'on peut dire dessus.
Edité par Imagine, distribué par Océan. Prix : 89 F (C) 145 (D).

Combat School
* * * *

La recette fait recette. On essaie d'innover, ça ne réussit pas toujours. Mais dans le cas de Combat School, c'est oui. C'est l'adaptation d'un jeu de café de Konami, dans lequel le joueur doit montrer ses capacités à faire partie de l'école militaire. Il doit pour cela faire preuve d'une grande endurance physique - tout dans les muscles, rien dans le crâne, presque tous les militaires adorent ça... - avec sept épreuves différentes, parmi les plus rudes : Course, combat au corps à corps, tir et bras-de-fer sont au rendez-vous. Même les "pompes", en cas d'échec à une quelconque épreuve.
C'est une grande adaptation qu'Océan signe là, une de celle que l'on aimerait avoir un peu plus souvent sur nos écrans.
Edité et distribué par Océan. Prix : 89 F (C) 145 F (D).

Mad Balls
* * * * *

"Mad Balls", un jeu dingue qui rend fou ! Sur la planète ORB, vivent différentes balles ayant chacune des qualités et des modes de vie différents. Il faut, pour réussir à atteindre le but final, devenir le chef suprême de tous les Orgiens. Mais celà n'est pas sans maux car seul, vous n'irez pas très loin. Il est donc possible de soudoyer des balles pour qu'elles soient de votre côté.



Le terrain de cette planète "infâme" est jonché de détritus de toutes sortes allant de l'œuf-au-plat au trampoline, en passant par le pneu crevé et la tapette à souris. Ceci sans oublier la catapulte, la peau de banane, etc. En sautant sur une poubelle ouverte, vous pouvez changer de balle pour sélectionner, par exemple, la plus adaptée à l'environnement actuel. Les musiques disponibles sont aussi folles que le jeu lui-même. Chaque objet possède une fonction différente permettant soit de nourrir la balle, soit de la propulser plus loin que prévu, soit encore de piéger "monstrueusement" un pauvre petit pois en peine de conquête. Ah, j'oubliai le "poulet-bonus" qui sort de l'œuf déjà cuit. Voilà donc à quoi ressemble ce soft aux nombreux tableaux. Bon, j'y retourne. Agaga !!!
Edité et distribué par Océan. Prix : 95 F (C) 145 F (D).

GARRISON

La princesse Angélique, bien aimée de tous, tombe soudainement malade. Seule une potion magique à base d'herbes peut la sauver. Malheureusement, le seul magicien capable de la confectionner vit dans un sombre château à la frontière du pays.



En raison de la gravité de la maladie, il n'y a pas un instant à perdre. Aussitôt, cinq "sujets" totalement dévoués à la princesse se mettent en route à la recherche du magicien et de sa fabuleuse mixture. Cette équipée de fidèles se compose d'une walkyrie, d'un guerrier, d'un sorcier, d'un lutin et d'un nain. L'originalité de ces personnages, est qu'ils ont des possibilités toutes différentes les unes des autres, que vous découvrirez en amorçant le jeu. L'un est rapide, l'autre est bon combattant, le troisième est particulièrement adroit. Chacun a sa méthode de combat : à coups de hache, en lançant ses flèches ou des boules de feu etc... Ces diverses possibilités sont très utiles au cours du jeu, car pour trouver cette potion magique vous devez traverser les 128 pièces du château truffées de magiciens, de gardiens, d'esprits ou de fantômes qui vous agressent continuellement. Il faut trouver le bon chemin dans ce dédale de salles et de couloirs, aller le plus vite possible et surtout éviter de se faire toucher par tous ces monstres. Au départ du jeu, vous bénéficiez d'un certain nombre de points de vie qui diminuent dans le temps et à chaque fois que l'un des monstres vous touche.
Dans certaines salles vous trouverez une clé qui vous permettra d'entrer dans



une nouvelle pièce, mais aussi des fioles aux breuvages magiques et de quoi vous nourrir, vous apportant de nouveaux points de vie.
Par ses graphismes superbes, un son excellent, la possibilité de jouer à deux simultanément, Garrison s'avère être un super jeu d'arcade qui vous apportera de longues heures de détente et pour d'autres, des nuits d'insomnie. Si Gauntlet vous passionne sur Amstrad CPC et sur Atari ST, alors la magie de Garrison vous ensorcellera sur Amiga. Un détail : notice et logiciel sont en anglais.
Garrison de Rainbow Arts, prix : 250 F



PHANTASIE III

The Wrath of Nikademus est le troisième volet de la série des Phantasie. L'horrible Nikademus a décidé de conquérir le monde entier. Vous êtes choisi pour l'éliminer définitivement. Avec vos six compagnons, vous entamez un voyage à travers le pays de Pendragon. Vous affronterez les hordes de Nikademus et explorerez de multiples lieux afin de chercher des indices, qui vous permettront de retrouver le seigneur des ténèbres et tenter de le vaincre lors d'un ultime combat. Ce voyage vous ménera tour à tour dans des régions fantastiques, dans des plans du monde magique de Phantasie : donjons, champs de bataille, plans des ténèbres, de lumière et de la mort, avant d'arriver enfin au château de Nikademus. Vous serez aidé dans votre quête par Filmon Le sage qui vous donnera des instructions au fur et à mesure de votre périple. Une déesse rencontrée sur le plan de la lumière vous apprendra comment détruire définitivement Nikademus. Lord Wood viendra vous prêter mainforte lors du combat final, qui restera tout de même très dur à gagner.
Si vous avez joué auparavant avec l'un des deux Phantasie, vous pourrez utiliser le même jeu de personnages, mais vous resterez, bien sûr, libre d'en créer de nouveaux. Le graphisme de Phantasie III est encore plus beau que celui des deux précédents. Le monde, dans ce troisième volet, n'est plus composé d'écrans séparés, mais se "scrolle" sur lui-même au fur et à mesure de votre voyage. Vous rencontrerez encore plus de monstres que dans les précédents. En compensation vous disposerez de



nouvelles armes, notemment le tir à l'arc. De plus, vous pouvez choisir les qualités que vous désirez développer lorsque vous montez de niveau.
Phantasie III est un excellent jeu de rôle, dont le thème ne peut laisser indifférent. Serez-vous le chevalier de lumière qui renversera le seigneur des ténèbres? A vous de jouer! The Wrath of Nikademus est malheureusement en Anglais, nous souhaiterions rapidement une version française
The Wrath of Nikademus de Stratégie Simulation, prix : 388 F.

JINXTER

Aprés "The Pawn et The Guild of Thieves", Rainbird nous présente son dernier-né : Jinxter.
L'aventure débute alors que, regagnant tranquillement votre "sweet home", à la descente du bus, vous êtes abordé par un gardien — traduction littérale du mot guardian — qui vous remet un étrange document. La lecture de celui-ci vous fournit tous les éléments de votre mission qui va se dérouler dans la région d'Aquitania, où il se passe des événements très inquiétants. En effet, les célèbres sorcières vertes, commandées par Jeannedor, sont en train de dépouiller de tous ses charmes le bracelet de Turani. Ce dernier est le garant de la paix, car il



est le seul antidote de la population contre les pouvoirs maléfiques des sorcières. Vous avez été choisi pour retrouver les charmes dispersés du bracelet et les assembler afin de rétablir la paix en Aquitania. Cet ordre de mission officiel est accompagné d'un journal, "The Independant Guardien", qui vous fournit des détails complémentaires sur cette affaire. Il donne également accès à un document secret, que seul un ordinateur peut décoder, ainsi que de précieux renseignements sur les sandwiches au fromage.
Jinxter affiche des menus déroulants en forme de parchemins et possède une synthèse vocale. Il peut également éditer l'aventure sur une imprimante. Les graphismes sont assez réussis. Malheureusement ce jeu est totalement textuel et de plus en Anglais, ce qui, pour moi, n'arrange rien. Jinxter est bien entendu prévu pour un clavier anglais QWERTY... sans commentaires!



En résumé, vous pouvez acheter Jinxter si vous avez de la patience à revendre et un Anglais courant. N'oubliez pas qu'une pointe d'humour britannique et un certain don pour les énigmes vous seront également bien utiles. A quand la version française ?

JINXTER
Conçu par Magnétic Scrolls, édité par Rainbird.
Prix : 249 F

NIBBLY

Nibbly est un jeu proposé en "hors série" par le magazine digital "Floopy". Le thème est aujourd'hui un classique des jeux d'arcade : un serpent, promené dans des labyrinthes, doit manger sur son passage tout ce qui se présente. Plus il mange, plus il grandit. Le vrai jeu est alors d'éviter qu'il ne se coupe en deux ou ne se morde la queue, sinon vous avez perdu. Avec Nibbly, la difficulté a été corsée par l'obligation de ne pas rester en contact trop longtemps avec les obstacles du labyrinthe. En

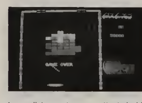


effet, chaque fois que vous touchez une paroi, vous perdez un peu de "vie". Dès que le compteur est à zéro, on recommence au début du tableau. On rencontre aussi quelques notes d'humour comme par exemple le fait de devoir manger dans des sigles Atari. Il doit bien exister la même chose chez le concurrent, n'est-ce pas! Les graphismes sont bons, ainsi que la vitesse du jeu. Comme nous n'avons pas pu terminer tous les tableaux, nous ne pouvons vous en donner le nombre exact. Pour le prix, Floppy nous offre un bon jeu, drôle et parfois très difficile, qui garde aussi un petit côté amateur qui ne gâche rien. C'est bien, on en veut encore.
Nibbly (hors série "Floppy") édité par Infomédia. Prix : 99 F

ARKANOÏD

Ce n'est pas un vulgaire casse-briques, comme ceux que nous avons connus il y a plus d'une décennie, mais un jeu très finement élaboré. Ce jeu n'est utilisable qu'avec la souris. Ayant d'abord fait sa renommée sur Atari ST, Arkanoïd est enfin disponible sur Amiga. Comme tous les casse-briques, il s'agit d'envoyer une balle contre un mur à l'aide d'une raquette, et d'en démolir les briques l'une après l'autre. Renvoyer une balle indéfiniment est trop simple et devient vite monotone. Pour celà les créateurs d'Arkanoïd ont compliqué le jeu, c'est tout son attrait. Aux cours des 32 tableaux de ce jeu (si un jour, vous arrivez au 32ᵉ, faites moi signe !) vous rencontrerez dix briques de couleurs différentes. A chaque couleur est attribuée une valeur de points. Mais deux sortes de briques sont dotées d'une particularité : pour détruire les grises, il faut les frapper deux fois, les dorées sont indestructibles.

Parfois, en frappant une brique autre qu'argentée ou dorée, celle-ci laisse tomber une gellule. Si vous l'attrapez, vous bénéficiez de possibilités nouvelles.



Les gellules vertes permettent de bloquer la balle sur la raquette. Les bleus clairs vous font jouer avec trois balles simultanément. Les bleus foncés agrandissent la taille de la raquette. Les gellules rouges permettent de tirer sur les briques, comme un canon, à l'aide de la raquette et du bouton gauche de la souris. Les grises vous donnent une raquette supplémentaire, malheureusement, elles sont rares. Les jaunes ralentissent la balle. Enfin, les gellules jaunes pâles et roses permettent d'accéder au tableau suivant. Celles-ci sont presque exceptionnelles, mais avec un peu de chance et de patience.

Pour mieux compliquer le jeu, Arkanoïd vous envoie de temps à autre divers modules : icônes, pyramides, sphères etc, qui se promènent sur votre écran, provoquant ainsi le rebond de la balle.

La vitesse du jeu est réglable à l'aide des touches de fonctions F1 et F5. Graphiquement très bien conçu, Arkanoïd est un jeu très original, doté d'une multitude de détails de fonctionnement qui en font un jeu d'adresse et de rapidité passionnant. A posséder absolument !

Arkanoïd de Discovery Software, prix : 359 F

EVITEZ LES HUISSIERS !

par Laure Elhardy

Depuis le début de la micro, les gestions familiales font le bonheur des éditeurs. Pourtant, rares sont celles qui donnent envie d'abandonner le papier et le stylo pour l'écran. Celle que nous propose ADEI est complète et facile d'utilisation. "Vos Finances" est réalisé avec soin par un amoureux de l'Amiga, c'est déjà un bon certificat de garantie.

Ce programme affiche votre nom au début de chaque utilisation. Il est divisé en quatre grandes parties : "Entrée des dépenses", "Entrée des revenus", "Début de mois" et "Analyses", elles-mêmes composées de sous-menus. Toutes ces fonctions sont accessibles avec la souris.

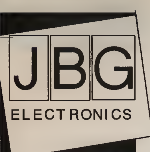
"Entrée des dépenses" permet d'enregistrer les dépenses régulières et irrégulières et d'établir un budget prévisionnel mensuel sur la base des dépenses irrégulières, ceci à l'aide de fenêtres d'entrées des paramètres : dénomination des postes et montants. Selon le même principe, "Entrée des revenus" offre la possibilité d'introduire les revenus fixes et occasionnels et d'établir le budget prévisionnel de ces derniers. Il est possible d'ajouter de nouveaux postes de frais ou de revenus et de modifier les valeurs des montants préalablement enregistrés. L'annulation d'un poste se fait par affichage de la valeur "zéro".

"Début de mois" affiche uniquement vos entrées et vos dépenses régulières, les valeurs sûres autour desquelles va se construire votre budget.

"Analyses" donne, sous forme graphique, le pourcentage de chaque poste de dépenses irrégulières par rapport à la somme totale mensuelle de celles-ci, ainsi que le pourcentage de chaque poste de dépenses occasionnelles par rapport au budget prévisionnel. Une option autorise l'édition de tableaux synthétisant toutes les opérations de dépenses et d'entrées irrégulières, poste par poste, ainsi qu'un état des comptes bancaires. L'enregistrement d'un nouveau compte bancaire est possible à tout moment. Une rubrique "nouvelle année" permet de remettre tous vos comptes à zéro sans toutefois modifier le montant de vos comptes bancaires.

Très convivial, "Vos Finances" est le programme idéal pour gérer avec facilité votre budget familial et préparer vos prévisions mensuelles ou annuelles.

Vos Finances de Philippe Brandner, édité par ADEI et distribué par A.M.I.E. Prix : 390 F



163, av. du Maine
75014 Paris Métro Alésia
Tel : 45 41 41 63 - 45 41 44 54

Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

Vous aimeriez connaître : nos nouveautés, notre matériel, nos logiciels et nos prix ?
Vous souhaiteriez passer une commande ?
Contactez-nous sur minitel au 36 15 code ACTO mot clé JBG.

CREDIT CREG immédiat

AMIGA 500
+ 10 disquettes : 4700 Frs

AMIGA 500
+ ecran couleur 1084
+ 10 disquettes : 7450 Frs

AMIGA 2000
1 MO de ram
11 580 Frs

AMIGA 2000 SM
ecran couleur 1084
12 900 F HT

AMIGA 2000/20
ecran couleur 1084
kit disque dur AMIGA
18 100 F HT

AMIGA 2000/SM/XT
carte XT, lecteur 5/25
kit HD PC 20 Mo
22 590 F HT

AMIGA 2000/SM/AT
carte AT
lect. 1.2 Mo 5/25
kit HD PC 20 Mo
24 590 F HT

Ext. memoire 512 K A501	: 1 095 Frs
Lect. externe 880 Ko	: 1650 Frs
EPSON LX 800 + cable	: 2690 Frs
Ext. memoire 2Mo A2052	: 3500 Frs

Logiciels de Jeux

defender of the crown	295 Frs
king of chicago	350 Frs
sinbad	320 Frs
faery tale adventure	390 Frs
the pawn	230 Frs
the guild of thieves	200 Frs
jinxter	290 Frs
portal	335 Frs
knight orc	180 Frs
arazok's tomb	335 Frs
adventure construction set	300 Frs
king quest triple pack	290 Frs
leisure suit larrie	410 Frs
barbarian	230 Frs
terrorpods	230 Frs
terramex	220 Frs
feud	140 Frs
brattacas	340 Frs
flight simulator II	390 Frs
jet	480 Frs
gee bee air rally	370 Frs
scenary 7 fs II	220 Frs
destroyer	390 Frs
the hunt for red october	270 Frs
silent service	240 Frs
test drive	300 Frs
grid start	140 Frs
port of call	390 Frs
chessmaster 2000	210 Frs
brainstorm	110 Frs
earl weaver baseball	290 Frs
western games	320 Frs
golden path	220 Frs
insanity fight	280 Frs
vyper	290 Frs
vader	240 Frs
the final trip	240 Frs
spaceport	275 Frs
star wars	250 Frs
backlash	220 Frs
roadwars	240 Frs
xenon	240 Frs
mission elevator	280 Frs
battleships	220 Frs
firepower	260 Frs
galactic invasion	240 Frs
larris and the ardies	170 Frs
emerald mine	190 Frs
mission ninja	120 Frs
marbble madness	240 Frs
crazy cars	285 Frs
garrison	270 Frs

Utilitaires

aegis videoscape 3d	1270 Frs
sculpt 3d	820 Frs
animate 3d	1320 Frs
publisher 1000	1600 Frs
aegis draw	890 Frs
page flipper	410 Frs
digi paint	630 Frs
deluxe paint II	790 Frs
prowrite	1200 Frs
textcraft +	750 Frs
superbase	930 Frs
superbase pro	2490 Frs
sonix 2.00	640 Frs
deluxe music construction set	765 Frs

BON DE COMMANDE à retourner, après l'avoir rempli, à :
JBG ELECTRONICS, 163, Avenue du Maine, 75014 Paris.

Indiquez le numéro de votre choix ainsi que les prix corrsspondents :

N°...... .... F N°...... .... F
N°...... .... F N°...... .... F
N°...... .... F N°...... .... F
N°...... .... F N°...... .... F

Frais de port logiciels 30 F .... F
Frais de port materiel 100 F .... F
Total .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
TEL ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....

carte bleue
CB
Date exp.
Signature

C1

"L'Amiga est une bonne machine, même très bonne, mais n'a malheureusement pas de logiciels". Une phrase souvent entendue de la bouche "d'experts", aptes à réunir une cour de suffisants aussi bellâtres qu'imbéciles, pensant être les gourous de la micro-informatique d'aujourd'hui. Toutefois, heureusement qu'ils existent, car sans eux beaucoup de "constructeurs" feraient carême depuis longtemps. Malgré une carence compréhensible en logiciel français, les produits américains, canadiens, anglais et même allemands ne manquent pas. Nous vous présentons rapidement des logiciels qui ont "marqué" l'année 87. Rassurez-vous, la liste n'est pas exhaustive. Elle montre au moins que l'Amiga n'est pas à l'image d'Adam, tout nu.

LES INDISPENSABLES

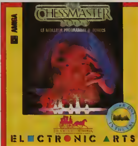
par Anne Biwet

Bard's Tale, édité par Electronic Arts. ▶
Superbe jeu de rôle se déroulant dans la ville de Scere Brae. Vous devez vous démener à travers la ville, les catacombes, le château et déjouer tous les pièges que l'on vous tend, pour sauver Scere Brae et retrouver votre liberté. Des semaines d'efforts pour venir à bout de ce jeu. Prix : 289 F.





◀ **Powerplay**, édité par Arkana.
Jeu de culture générale dans le style de "Trivial Pursuit", en français, composé d'environ deux milles questions diverses. Intéressant pour ne pas mourir idiot. Prix : 200 F.



Chess Master 2000, édité par Electronic Arts. ▶
Si vous avez un faible pour les jeux de réflexion, en particulier pour les échecs (en trois dimensions), alors mesurez-vous à vos amis ou en solitaire contre l'ordinateur. Prix : 228 F.

Marble Madness, édité par Electronic Arts.
Jeu d'adresse consistant à guider une boule sur divers plans inclinés. Un très beau jeu où vous évoluez dans des décors en 3 D multicolores. Amusent, parfois énervant. Prix : 228 F.





Test Drive, édité par Accolade.
Simulation de conduite de voitures. Vous avez le choix entre six voitures de sport. Au volent de votre auto, vous visualisez la route et le cepot à travers le pare-brise einsi que le tableau de bord avec effichage de tous les instruments. Même le levier de vitesse se déplace lors des accélérations. Un réalisme surprenant.. Prix : 286 F.





Deluxe Paint II

par Laura Elhardy

Logiciel de création graphique, "Deluxe Paint II" se présente en deux disquettes, l'une contenant le programme et la seconde une bibliothèque d'images.
La "fenêtre" de travail de Deluxe Paint II est composée de deux parties principales : votre feuille de dessin et à sa droite, une sorte de "tableau de bord" qui vous donne accès aux pinceaux, à divers outils et à la palette de couleurs. A votre demande, tous ces outils disparaissent si vous désirez travailler en pleine page. On trouve aussi les habituels menus déroulants et toutes les fonctions sont accessibles par la souris ou par le clavier. Avant de débuter tout travail, vous devez sélectionner le format désiré pour votre dessin, la resolution de l'écran et le nombre de couleurs par palette. Deluxe Paint II propose de travailler sur des formats allant de 320 pixels de largeur par 200 pixels de hauteur jusqu'à un maximum de 1008 pixels × 1008 pixels selon la capacité disponible de mémoire. Si la page est plus grande que l'écran, une commande permet à tout moment d'en visualiser la totalité. Deluxe Paint II donne le choix entre quatre résolutions différentes : une basse résolution (320 × 200) ; une résolution moyenne (640 × 200), une résolution "interlace" située à mi-chemin des deux premières (320 × 400) et enfin une haute résolution (640 × 400). La "basse" et "l'interlace" offrent une image de 32 couleurs simultanées alors que la "moyenne" et la "haute" résolution sont limitées à 16 couleurs.
Le tableau de bord contient 10 pinceaux et un sélecteur donne la possibilité de choisir n'importe quelle partie du dessin ou du texte et de s'en servir comme un pinceau.
On peut le sauvegarder et il sera rechargé avec sa palette d'origine.
Vous disposez également de divers outils graphiques pour dessiner à "main levée", tracer des lignes droites, des courbes, des cercles, des rectangles, des ellipses, des polygones. Il donnent aussi accès à des options de remplissage, de miroir et à l'utilisation d'un aérographe à jet progressif. A l'aide de la fonction "loupe", on peut sélectionner et agrandir une partie du dessin qui s'affichera sur le côté droit de votre écran alors que le reste est en taille normale sur le côté gauche. On peut alors retravailler "finement" ces zones. La combinaison de la loupe et du zoom autorise une grande souplesse de travail sur votre image en donnant la possibilité d'agrandir chaque pixel jusqu'à 400 fois à partir de sa taille réelle.
Au bas de la boîte à outils se trouve la palette de couleurs. Grâce au sélecteur, on peut créer jusqu'à 32 couleurs parmi 4096. Il existe deux méthodes pour définir une palette : en mixant les rouges, les verts et les bleus ou en réglant la valeur de chaque couleur et sa saturation.
Sans génie particulier, on peut faire de très beaux dégradés. Vous pouvez également réaliser des petits effets d'animation grâce à une fonction de "cyclage", ceci à partir de quatre teintes différentes et en assignant à chacune une vitesse.
Il est possible d'insérer du texte n'importe où sur une page dans trois styles : gras, italique, souligné et dans six polices différentes, du corps 8 au corps 20.
Deluxe Paint II possède plusieurs "modes" qui permettent d'intervenir sur une peinture déjà réalisée : un "smear" qui estompe et étale les couleurs sous le pinceau, un "shade" pour créer des effets d'ombre, un "blend" afin d'allier deux couleurs en contact par la création d'une teinte intermédiaire, un "cycle" pour mixer les couleurs dans une gamme de 2 à 6 teintes maximum et enfin un "smooth" qui atténue le contraste entre deux zones de couleur, ceci à la lisière de celles-ci.
Il est aussi pourvu d'options pour certains effets spéciaux : la fonction "background", après protection du dessin, peut apporter des modifications ou des rajouts successifs et si nécessaire, réafficher le dessin initial ; "stencil" définit un masque sur lequel on ne souhaite pas rajouter de couleurs ; "perspective" modifie les axes du plan en trois dimensions pour créer des effets de perspective. Enfin, on peut afficher en permanence les coordonnées du curseur.
Deluxe Paint II est un logiciel très convivial qui séduira tous les graphistes par ses nombreuses possibilités. Nous souhaiterions un logiciel et un manuel en français avant le 29 février 1992, si cela est possible.

Edité par Electronic Arts, distribué par Ubi Soft. Prix : 780 F TTC

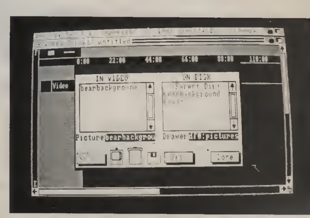


Deluxe Vidéo

par Laura Elhardy

Deluxe Vidéo est un logiciel qui permet de mixer des images et des sons pour créer ses propres animations vidéos. Il nécessite au minimum un Amiga 512 k.
Le logiciel est réparti sur quatre disquettes. La première contient le programme proprement dit. Le "Player" offre des "démos" de vidéos et permet aussi de visionner vos réalisations. On y trouve également une sorte de boîtier de commandes qui contrôle la projection des films : avance rapide, retour rapide, arrêt sur image, etc. Sur la troisième disquette, sont stockés des fichiers (images, objets, sons, musiques, instruments) et divers utilitaires. La dernière donne des images vidéos que l'on peut intégrer dans ses réalisations.
Avec Deluxe vidéo, on travaille sur deux niveaux différents pour créer sa vidéo : une fenêtre de "vidéo script" et une fenêtre de "scène script".
La première a plusieurs éléments : une barre qui permet de mesurer et de régler le temps de durée de chaque effet et une jauge qui visualise la quantité de mémoire occupée par la vidéo en cours. On trouve aussi des icônes qui représentent les pistes et les différents effets que vous pouvez déplacer afin de construire votre vidéo et enfin, des barres pour scroller votre script horizontalement ou verticalement.
La fenêtre de "scène script" se présente, à peu de chose près, comme celle de "vidéo script".
Vidéo script permet de travailler sur une ou plusieurs pistes. Chacune d'elles prend en charge un élément important : vidéo, contrôle de "background" et de "foreground", musique, etc. La piste vidéo peut gérer une ou plusieurs scènes. Ces dernières possèdent leur propre script et peuvent être modifiées indépendamment des autres. La fenêtre de "scène script" peut superviser jusqu'à huit pistes : son, contrôle "background" et "foreground", ligne texte, objet et image, etc. Chaque piste apporte un élément à la vidéo finale car elle possède un ou plusieurs effets qui, grâce à leurs sélecteurs, contrôlent les détails spécifiques de l'action qui se déroule à l'écran.
Deluxe vidéo donne accès à 27 effets au total : zoom, cycle et nuance de couleurs, effacement, découpage, etc.
Ils vous permettent de contrôler l'affichage et le mouvement des objets à l'écran.
Pour fabriquer une vidéo, on peut utiliser des images de la librairie de "Deluxe Vidéo" ou importer des images créées avec "Deluxe Paint" ou encore, tout autre fichier graphique de format IFF. De la même façon, il est possible de récupérer des sons digitalisés ou des parties musicales stéréo dans la librairie. Vous pouvez également créer vos propres sons avec "Instant Music", "Deluxe Music Construction Set" ou tout autre logiciel de musique possédant une compatibilité IFF.
La piste "Text line" permet d'insérer du texte dans vos vidéos. Un grand choix de polices et de corps sont à votre disposition ainsi que plusieurs styles : gras, italique, ombré, souligné. "Polygon text" génère du texte en trois dimensions avec effets d'agrandissement, rétrécissement et rotation, comme pour les génériques de télévision.
Deluxe Vidéo contient trois utilitaires qui apportent une aide pour réussir de meilleures vidéos.
"The framer" qui permet de créer des séquences animées à partir de "Deluxe Paint" ou de fichiers IFF.
"Unpack" qui désassemble les différentes parties d'une vidéo afin de les réutiliser dans une autre.
"Vidcheck" qui donne la possibilité de "comprimer" une vidéo et de gagner ainsi de l'espace sur la disquette.
Votre vidéo terminée, vous pouvez l'enregistrer sur un magnétoscope.
Deluxe Vidéo est un logiciel très puissant dont les caractéristiques ouvrent la porte à de nombreuses réalisations comme les dessins animés, les maquettes d'agences de publicité, la présentation "vivante" de graphiques et de documents commerciaux, la vidéo éducative ou de loisir.
Pourquoi ne pas créer votre propre société de production.

Edité par Electronic Arts, distribué par Ubi Soft. Prix : 780 F TTC Logiciel et manuel sont en anglais.



TABLETTE MAGIQUE

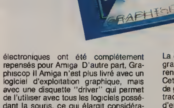
Les professionnels préfèrent souvent la tablette graphique à la souris. Elle offre une précision de tracé incomparable et la possibilité de suivre les lignes d'une ébauche sur papier. La "Graphiscop II" de MMC, ravira autant les "pros" que l'amateur exigeant et ceci, pour un prix imbattable à ce niveau.

par Laure Elhardy



Graphiscop II est une tablette graphique qui fonctionne avec toutes les configurations Amiga, dans toutes les résolutions. Elle est composée de deux éléments en plastique moulé de couleur solidement emboîté l'un dans l'autre La tablette supporte une potence d'où pend un stylo.
Elle mesure dans sa totalité 46,5 × 34 cm, avec une surface de dessin de 32 × 22 cm. Une interface est intégrée à la tête de la potence, qui possède une fenêtre suffisante pour effectuer des réglages sur les quatre potentiomètres. La tablette est munie de deux "boutons poussoirs" que vous utilisez exactement comme ceux de la souris Par exemple dans "Deluxe Paint", le bouton gauche sert à valider les outils graphiques et le bouton droit à sélectionner une fonction dans les menus déroulants. La tablette est réversible, vous pouvez choisir de travailler sur un fond blanc ou mat. A l'arrière sortent deux fils, l'alimentation et le connecteur à relier au port n° 2.
La version de graphiscop II pour Amiga est totalement différente de celles que nous connaissons sur d'autres machines, Amstrad par exemple. Les circuits électroniques ont été complètement repensés pour Amiga D'autre part, Graphiscop II Amiga n'est plus livré avec un logiciel d'exploitation graphique, mais avec une disquette "driver" qui permet de l'utiliser avec tous les logiciels possédant la souris, ce qui élargit considérablement le champ des applications possibles.
Comme Graphiscop II émule entièrement la souris, vous pouvez, à l'intérieur d'un programme, utiliser aussi bien la souris que la tablette. On peut, pendant la création d'un dessin, débrancher la tablette et continuer son illustration avec la souris. La simulation est obtenue par des déplacements absolus et non relatifs.

Lorsque le "driver" est chargé, une fenêtre "set zéro" apparaît à l'écran. A partir de celle-ci, on peut modifier (augmenter ou diminuer) les échelles en x et en y de la fenêtre d'écran par rapport à la tablette On peut sauvegarder l'initialisation du "set zéro" sur tous les logiciels graphiques ce qui permet de réatticher les mêmes coordonnées lorsque l'on recharge le programme.



La disquette "driver" contient deux programmes complémentaires qui récupèrent le dessin et les coordonnées x y.
Cette tablette offre à tous les passionnés de graphisme une meilleure précision du tracé alliée à une grande souplesse d'emploi De plus, Graphiscop II est actuellement la tablette graphique qui possède le meilleur rapport qualité-prix sur Amiga. Un grand produit MMC.
Conçu, créé et fabriqué par MMC et distribué par A M I E. Prix 1690 F TTC



OFFRE SPECIALE LANCEMENT

6no = 168 F

+ 1 disquette Freeware

+ 10 disquettes vierges 3 1/2
20 disquettes vierges 5 1/4

SUPER CADEAUX SURPRISE (valeur + 4 000 F) AU GRAND TIRAGE AU SORT ENTRE LES 1 000 PREMIERS ABONNES

RETOURNEZ VITE VOTRE BULLETIN D'ABONNEMENT OFFRE D'ESSAI à COMMODORE REVUE - 73, rue de Turbigo - 75003 Paris

ACCOMPAGNE de votre chèque bancaire ou CCP de 168 F à l'ordre de COMMODORE REVUE.

OFFRE D'ESSAI POUR RECEVOIR 6 N° de COMMODORE REVUE

NOM ______ PRENOM ______

N° ______ Rue ______ Ville ______ Code Postal ______

Tél. ______ Signature

A remplir pour participer au TIRAGE AU SORT - AGE SEXE M ☐ F ☐

MA CONFIGURATION SE COMPOSE D'UNE UNITE CENTRALE DE MARQUE : ______

d'un écran Mono ☐ Coul ☐ J'ai (nombre) ______ logiciels

d'un 2e lecteur de disque oui ☐ non ☐ à quoi utilisez-vous votre

d'une imprimante oui ☐ non ☐ configuration 1 ______ 2 ______ 3 ______

CHOISISSEZ VOS 2 CADEAUX

☐ 1 logiciel de jeux C 64 disq ☐ K7 ☐

☐ 1 logiciel de jeux AMIGA ☐

10disquettes 3''1/2 ☐

20 disquettes 5''1/4 ☐

VIZAWRITE

par Laure Elhardy

Vizawrite est un système de publication incorporant les capacités d'un traitement de textes et d'insertion d'images. Il nécessite au minimum un ordinateur Amiga avec une mémoire de 256 k et un moniteur à 80 signes par ligne, monochrome ou couleur. Il fonctionne selon le principe du WYSIWYG (what you see is what you get), c'est à dire que ce que vous imprimez est la copie conforme de ce que vous voyez sur votre écran.
La disquette Vizawrite peut être utilisée comme une disquette Workbench, sauf pour formater ou créer des "tiroirs" de documents où vous devrez utiliser la disquette Workbench originale. Vizawrite, offre la possibilité de travailler en mode multitâches et sur plusieurs documents à la fois. La partie supérieure de la fenêtre du document vous permet de fixer vos marges et vos tabulations, de choisir l'interlignage et la justification. Il travaille en mode insertion et formate directement tout texte tapé par lignes et par pages. Le texte est automatiquement reformaté dès que vous modifiez la règle de tabulation. Pour donner un format différent seulement à une partie du texte, il vous suffit d'insérer une nouvelle règle à l'endroit désiré. Vizawrite possède des fonctions d'édition classiques : couper, copier, coller et des fonctions de recherche : chercher, remplacer. Vous avez le choix entre plusieurs styles : normal, gras, italique, souligné, indice et exposant et onze possibilités typographiques, dans différentes tailles, à l'aide desquelles vous pouvez changer la calygraphie du texte. Vizawrite ne permet pas la création d'images, mais il vous offre la possibilité d'inclure des illustrations dans vos documents, réalisées à l'aide d'un logiciel approprié. Le programme réserve automatiquement de la place pour l'image à insérer dans le texte et vous permet de modifier sa taille et sa position. On peut couper et copier les images. Pour le moment, Vizawrite ne traite que des images monochromes.
Vous pouvez également faire du mailing (fusion de courrier) et créer des fichiers modulaires. Ces derniers sont des documents contenant des parties entières (modules) de textes et des images. Vous pouvez incorporer ces modules dans un document, là où vous le voulez, puis éventuellement les retravailler comme une partie normale du document.
Dès que vous jugez votre document terminé, vous accédez alors au menu de mise en page pour déterminer les paramètres de présentation. Le programme vous propose quatre formats prédéfinis : lettre américaine, lettre A4, légal américain et continu international. Vous pouvez également créer vos propres formats. Côté impression, vous avez le choix entre configurer votre propre imprimante dans la fenêtre "Préférences" de la Workbench ou trouver votre bonheur dans la liste proposée dans l'option "Paramètres d'impression" : Commodore MPS 100, Commodore MPS 2000, Diablo 630, Epson FX 80, Epson FX 85, HP Laserjet, Juki 6000.
Vizawrite est un traitement de texte évolué qui, malgré ses nombreuses fonctions, étonne par sa simplicité d'utilisation. La documentation et le logiciel sont en français.

Vizawrite de Viza Software, distribué par Micro Application.
Prix : 1 450 F ttc

SUPERBASE

par Laure Elhardy

Superbase est une gestion de bases de données relationnel. Ce logiciel nécessite un ordinateur Amiga avec au moins 512 K de RAM. Le logiciel et le manuel, très détaillé, sont en français. Superbase n'est pas fourni avec le Workbench sur la disquette programme. Les opérations de service (copie, suppression, changement...) sont réalisées à partir du Workbench ou du CLI.
Ce logiciel autorise jusqu'à 16 millions d'enregistrements et permet d'entrer jusqu'à 255 caractères par champ "texte" et 13 caractères par champ numérique. Les champs numériques et les dates disposent d'une grande variété de formats d'affichage. Superbase possède également des fonctions de traitement de dates et de chaînes de caratères ainsi que des opérateurs mathématiques et logiques. De plus, un opérateur "Like" permet de définir quelles conditions doit remplir une zone. On peut gérer jusqu'à 999 index par fichier, tous mis à jour automatiquement lorsque vous ajoutez ou modifiez des fiches.
Vous pouvez ensuite afficher le résultat de vos recherches sous la forme d'une fiche, d'un tableau ou d'un formulaire.
L'aspect relationnel de ce logiciel est très intéressant. Pour toute opération de Superbase (affichage, mise à jour), vous pouvez sélectionner les champs et les enregistrements dont vous voulez tenir compte. Il est également possible de faire figurer sur un même rapport des données provenant de fichiers différents.
Superbase offre aussi la possibilité d'importer des données, sous forme de fichiers Ascii, provenant d'un autre logiciel et d'en exporter suivant le même principe.
Outre cet aspect relationnel, Superbase gère et affiche des dessins. Vous pouvez ainsi associer à l'écran un texte et une illustration créée avec un logiciel graphique au format IFF, ce qui représente un intérêt documentaire évident. La réalisation de diaporamas, est possible grâce aux pictogrammes situés en bas de l'écran. Ils vous permettent de faire défiler les images, en avant ou en arrière, ou image par image et de régler leur vitesse de défilement.
Une fois votre travail terminé, vous avez le choix de sauvegarder en fichier Superbase, ou en fichier Ascii, ou d'imprimer votre document. Superbase ne contient pas de gestionnaire d'imprimantes. L'impression se fera selon les paramètres enregistrés dans le menu "Préférences" de la Workbench.
Superbase vous demandera un peu de temps pour l'apprivoiser et utiliser ses nombreuses possibilités. Mais "le jeu en vaut la chandelle". Superbase est une très bonne gestion de fichiers.

Superbase de Précision Software, distribué par Micro Application.
Prix : 2 490 F ttc

GEOS, L'OUBLIE

par Eric Echriatmalle

Depuis quelques années, l'icône et le menu déroulant font l'écran informatique. Qui ne parle pas de Windows, Gem et de tous les autres ? (1) Parmi eux Geos. Aussi connu qu'ignoré. Normal dira-t-on, il ne concerne que les C64 et les C128. C'est à dire qu'ils intéressent en réalité, plusieurs millions d'utilisateurs dans le monde et des milliers en France. Voici un point rapide sur Geos, avant d'aborder dans nos prochains numéros les aspects plus techniques de cet excellent système.

Geos est un système d'exploitation développé par la société américaine Berkeley Softworks. Ce produit est réellement intéressant dans la mesure où il offre au C64, depuis Juin 1986 et au C128, depuis le début 1988, une interface utilisateur "souris-fenêtre-menus déroulants". Le but de Berkeley Softworks est de développer une gamme de produits autour de ce système.

Geos est inclus dans le package de chaque C64 vendu, depuis 86, par Commodore. De plus sont offerts gratuitement sur la même disquette les programmes "Geowrite", un traitement de texte graphique "WYSIWYG" et "Geopaint", un éditeur graphique. Pour les utilisateurs de C64 qui possèdent pas Geos, il faut s'adresser à l'importateur local des produits Berkeley Softworks, ainsi que pour la version 128, que lui seul peut vendre. Geos pour C64 en est à sa version 1.3 alors que la version incluse avec chaque nouveau C64 en est à la version 1.2. La mise à niveau devrait se faire auprès l'importateur. Cette version 1.3 sera traduite en français pour l'été et supportera les caractères accentués. Elle permet de gérer le lecteur de disquettes 1541 et le nouveau 1581. L'extension mémoire 1764 de 256 Ko est utilisé par Geos comme disque virtuel au temps d'accès incomparable. Enfin, la souris 1351 est exploitée dans son mode "dynamique", ce qui donne l'impression d'utiliser la même souris que l'Amiga et non un joystick.

En ce qui concerne Geos pour C128, Berkeley Softworks a réussi un travail de qualité en exploitant toutes les possibilités de cette machine. Le système gère l'écran 80 colonnes du C128 avec une vitesse de processeur de 2 MHz, contrairement à celui du C64 qui n'oscille qu'à 1 MHz. Geos 128 reconnaît aussi les extensions mémoire 1750 qui contiennent 512 Ko de mémoire RAM. Il possède également le mode "Burst", transfert rapide entre C128 et le 1571 ou 1581.

Des logiciels d'applications sous Geos ont été développés pour le C64 et le C128. Berkeley Softworks propose une douzaine de produits. On peut utiliser actuellement sous Geos 64, "Geowrite Workshop", traitement de textes et nouvelle version de "Geowrite" plus performante, "Geofile", gestionnaire de base de données; "Geocald", tableur, "Geospell", dictionnaire de 24000 mots (américains) pour la correction orthographique, "Geopublish", logiciel de P.A.O supportant les imprimantes Laser, "Deskpack", ensemble d'utilitaires pour récupérer des fichiers textes créés avec différents logiciels; "Fontpack", bibliothèque de polices de caractères et enfin "Geoprogrammer", système de développement qui comprend un assembleur, un "linker" et un "debugger". Il va sans dire que tout ces produits sont entièrement graphiques "WYSIWYG" (2) et permettent d'utiliser à fond le célèbre "Couper - Copier - Coller".

Pour C128, on retrouve "Geowrite Workshop 128", "Geofile 128", et "Geocalc 128". Ces programmes s'affichent tous en 80 colonnes.

Les personnes qui possèdent un C64 ou un C128 et qui ne veulent, ou ne peuvent pas utiliser des systèmes plus performants et plus coûteux, doivent considérer Geos, non pas comme un gadget, mais comme un véritable système d'exploitation performant et utile. Les applications utilisables sous ce système sont très bien conçues et offrent une convivialité optimale et une prise ne main des plus simples. Pour ceux dont le C64/128 dort au fond d'un placard, Geos peut être un bon moyen de l'utiliser à nouveau très agréablement. Geos n'est pas une voie de garage pour les ordinateurs 8 bits de Commodore, mais un aiguillage ouvrant sur un nouveau réseau.

Berkekey Softworks Europe · 1, allée des Orangers. 57157 Marly-Metz · Tél. (8) 766 37 98

(1) Windows est une marque de Microsoft, Gem est une marque de Digital Research.

(2) Ce néologisme américain, que vous rencontrerez souvent, signifie. Ce que vous voyez (sur l'écran) est ce que vous obtenez (sur l'imprimante). ■

100 CADEAUX

LES PRIX

20 Balladeurs FM
Carte radio extra-plate avec écouteur

20 Tablettes chronographe
Trois fonctions en une montre, chrono, clip

20 Abonnements à Commodore Revue
6 n^{os} gratuits chez nous

20 Abonnements au club Infogrames
Soit 20 % de réduction sur tous les logiciels Infogrames, Ere et Cobra
+ 1 revue trimestrielle le Tatou
+ SOS Françoise assistance logicial
+ 1 cadeau de bienvenue

20 Logiciels Infogrames
Les dernières nouveautés

LES QUESTIONS

1) Citez deux bandes dessinées adaptées sur micro par INFOGRAMES.

2) Quel est le nom du 1er ordinateur COMMODORE ?

3) Qui a écrit : BOB MORANE ?

4) A combien d'exemplaires le n° 1 de COMMODORE REVUE a-t-il été tiré ?

5) Que représente le logo d'INFOGRAMES ?

EXTRAIT DU REGLEMENT

Article 1er
Vous avez jusqu'au 30/04/88, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, sur CARTES POSTALES UNIQUEMENT, à l'adresse suivante
INFOGRAMES
Concours COMMODORE Revue
79 rue Hippolyte-Khan
69100 VILLEURBANNE

Article 2 :
En ces d'égalité, la Société INFOGRAMES se réserve le droit de tirer au sort et dans l'ordre, les 100 gagnants

Article 3
La liste des gagnants sera publiée dans COMMODORE Revue N° 2 du 15 mai

Article 4 :
Le réglement dans sa totalité est déposé chez Maître Molho, 31 rue de Grenette, 69002 LYON
Vous pouvez disposer d'une copie en écrivant à
Concours COMMODORE Revue
79 rue Hippolyte-Khan
69100 VILLEURBANNE

REPONSES

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

____________ Ville ____________

Code postal ____________________

Age ________ ans

Mon ordinateur est un ____________________

N° 1 ____________________

N° 2 ____________________

N° 3 ____________________

N° 4 ____________________

N° 5 ____________________

Signature

A remplir et à retourner à :

INFOGRAMES CONCOURS COMMODORE REVUE
79 rue Hippolyte-Khan - 69100 VILLEURBANNE

IMAGINE'S ARCADE HITS



ARKANOID



SLAP FIGHT



KUNG-FU I



MAG MAX

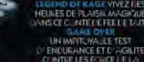
LEGEND OF KAGE

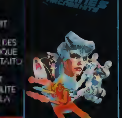
GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

ARKANOID L' INCROYABLE EXPERIENCE CASSE BRIQUES DE TAITO
SLAP FIGHT ACTION ET VITESSE DANS L' ESPACE POUR CE JEU D' ARCADE A SUCCES DE TAITO
YIE AR KUNG FU 2 LA SUITE DU MEILLEUR LOGICIEL D' ARTS MARTIAUX DE KONAMIS YIE AR KUNG FU
MAG MAX AVEZ VOUS LA PUISSANCE ET LA FORCE POUR VAINCRE DANS CE HIT DE NICHIBUTSU

LEGEND OF KAGE VIVEZ DES HEURES DE PLAISIR MAGIQUE DANS CE CONTE DE FEE DE TAITO
GAME OVER
UN IMPITOYABLE TEST D' ENDURANCE ET D' AGILITE CONTRE LES FORCE DE LA REINE GREMLA





Imagine ...the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.